

P2主機對應

槍神 O.D.
GUNGRAVE O.D.

完全攻略本

槍神O.D

GUNGRAVE O.D.

世界

對於以這三名個性非常強烈的角色為主所構成的完全破壞槍擊動作遊戲「GUNGRAVE O.D.」，希望您也能好好享受這個世界。

グレイヴ成功地將使用謎般的力量「SEED」，想掌握一切霸權的ハリー．マクトゥエル和他的組織埋葬在黑暗之中。
之後，他和陪在他身邊的少女ミカ終於可以過著平穩的生活了。
但是，這樣的幸福轉眼就破滅了……

戰鬥還沒有結束・・・・

兩手握著成對的槍「地獄守門犬」
背後背著裝有重型武器的巨大棺材
ビヨンド．ザ．グレイヴ再度挺身而戰
這次敵人的真面目是！？對方的目的是！？
將一切都加以破壞
槍擊的交響曲現在開演了！



破壞一切的死神
ビヨンド・ザ・グレイヴ

被奪走視力的不死身復仇劍士
屍十二

絕對正義的幽靈吉他手
ロケットビリー・レッドキャデラック

魅力

超級誇張的動作和破壞的美學。能夠用徹底的爽快感來擄獲玩家的心的「GUNGRAVE O.D.」，在此就讓我們來看看它的魅力所在吧。

對破壞的執著

就算用「沒有什麼是無法破壞的」這樣的說法來形容在「GUNGRAVE O.D.」中的超高破壞率也絕對不誇張。不需要擔心還剩下多少子彈這種小事，只要盡情地破壞就可以了。只要體驗過這種快感就很容易深陷其中。不管是柱子也好、牆壁也好、車輛也好，總之對所有能夠看到的人工製品發動攻擊吧！



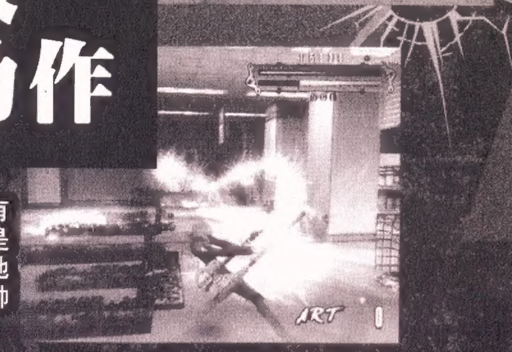
無限湧出的敵人

不管打倒再多敵人，他們都會不停出現。從站的姿勢到一舉一動，這些充滿個性的敵人都能讓玩家既緊張又興奮。找出完全的攻略法，華麗地將他們打倒吧。沒錯，他們也是這款遊戲的主角之一喔。



超重量級的美麗動作

在無數的槍彈交錯來去的戰場上，有時彷彿是百發百中的神槍手；有時彷彿是有名的劍士；而有時則是像舞者般地飛馳而過……。好好地享受他們所展現出的華麗動作與帥氣的POSE吧！



CONTENTS

目錄

CHARACTER & SYSTEM

ビヨンド・ザ・グレイヴ ········· P.6
屍 十二 ········· P.8
ロケットビリー・レッドキャデラック ········· P.10
浅葱ミカ／スパイク・ヒュービー ········· P.12

SYSTEM EXPLANATION ········· P.13
TECHNIC ········· P.16

STAGE & BOSS

STAGE MAP PAGE GUIDE ········· P.22

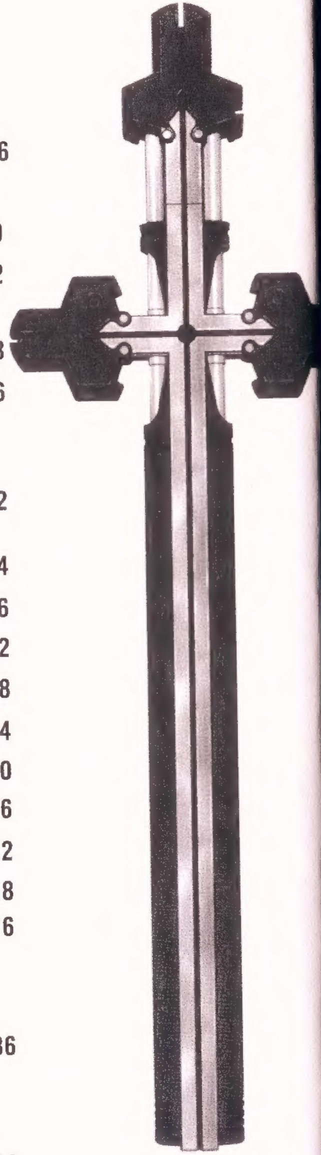
序章　【TUTORIAL】 ········· P.24
STAGE1【GARGOYLE HOTEL】 ········· P.26
STAGE2【SEED HUNT】 ········· P.32
STAGE3【DARK CITY】 ········· P.38
STAGE4【MERCENARY UNIT】 ········· P.44
STAGE5【THE RESIDENCE】 ········· P.50
STAGE6【LABORATORY】 ········· P.56
STAGE7【DECISIVE BATTLE】 ········· P.62
STAGE8【CHASER】 ········· P.68
STAGE9【STAR SHIP】 ········· P.76

COLUMN

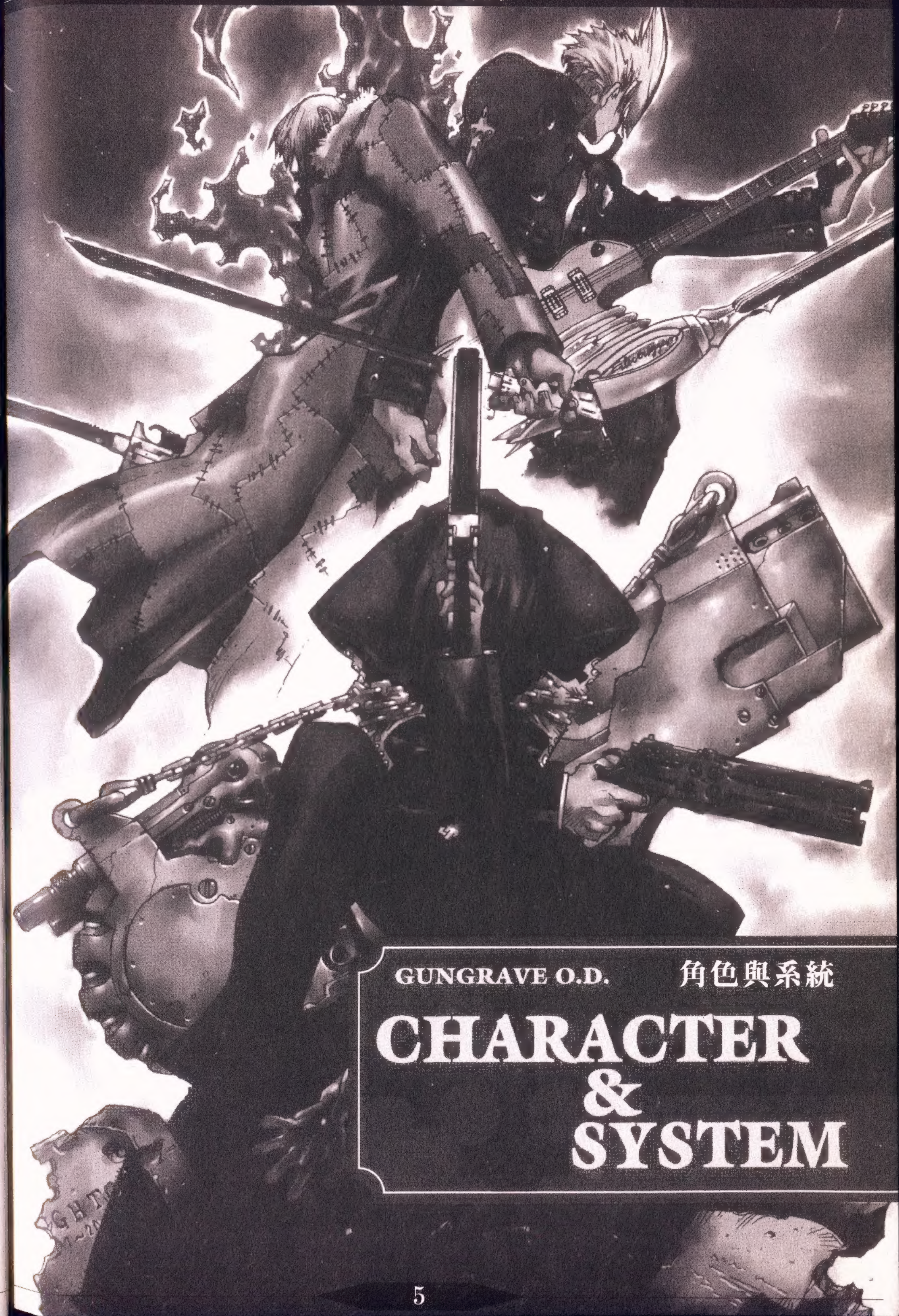
【競演！ UNLIMITED DEMOLITION PLAY】··· P.86

ENEMY DATA&SECRET

ENEMY DATA ········· P.88
SECRET OF GUNGRAVE O.D. ········· P.92



槍神O.D　完全攻略本

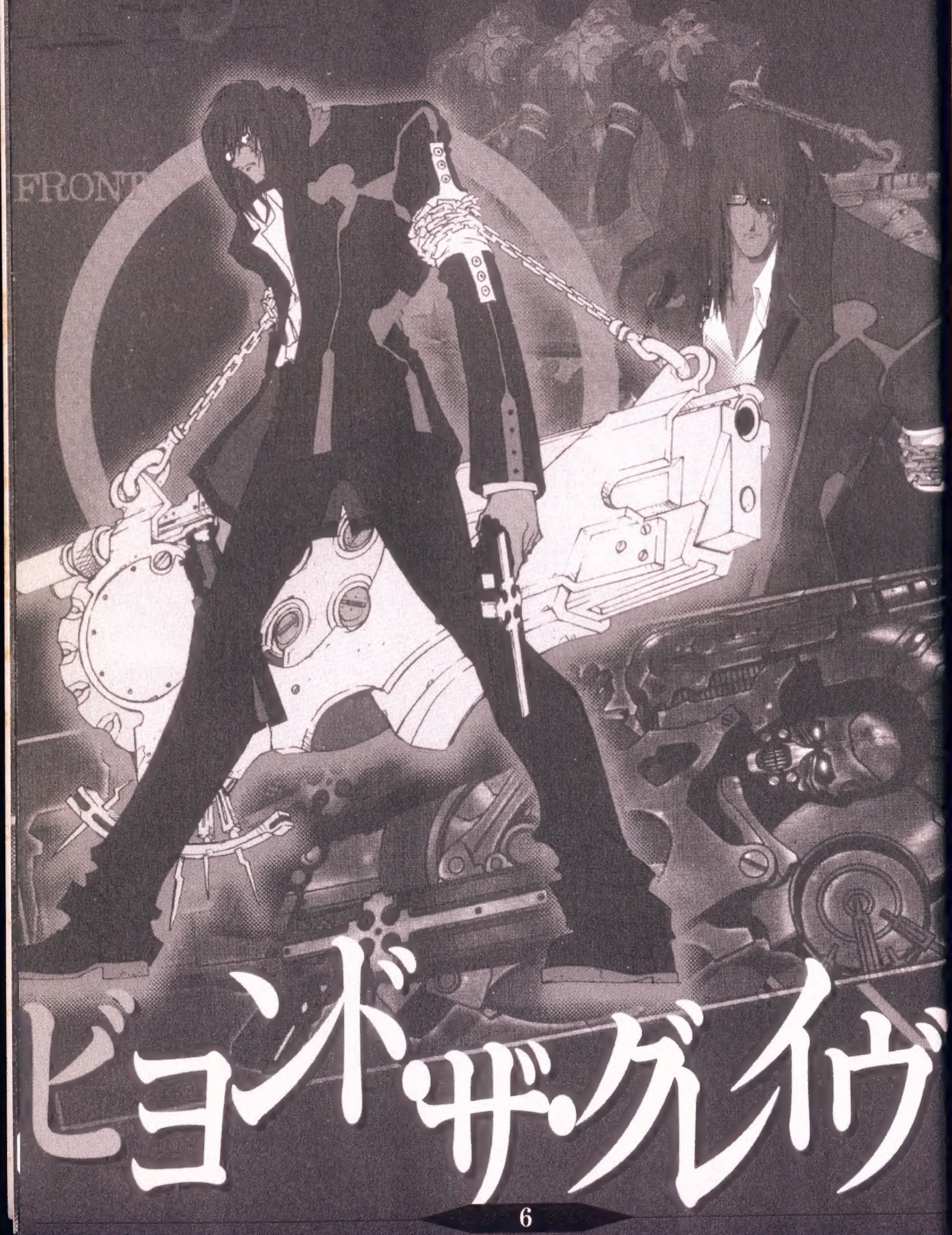


GUNGRAVE O.D.　角色與系統

CHARACTER & SYSTEM

槍神O.D　完全攻略本

Beyond The Grave



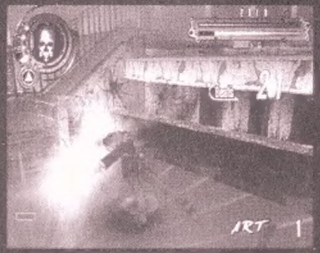
ビヨンド・ザ・グレイヴ



Grave's Action

攻擊和射擊都很理想的平均型

在可以操作的三名角色中，グレイヴ是在接近戰和射擊戰方面都最平衡的角色。各種毀滅射擊也都很容易就能知道效果和攻擊範圍，在移動和跳躍方面也都沒有什麼特別的，可說是最適合第一次進行遊戲時使用的角色。



↑接近攻擊連段是使用棺材的三連擊。雖然攻擊距離有點短，但威力驚人。



↑爆裂接近攻擊是在原地揮舞棺材的強力物理攻擊。

Grave's DS

△前方集中型

Lv.1	DEATH BLOW
Lv.2	FATALITY BRINGER
Lv.3	CERUBERUS O.D.



←所有攻擊都集中在前方一點的射擊系必殺技。

○周圍攻擊型

Lv.1	BULLET DANCE
Lv.2	DOOMS RAIN
Lv.3	EXECUTIONER'S BLOOD



←向四周發出槍擊和飛彈的痛快攻擊。

時間失速型

Lv.1	DAY OF THE GRAVE
Lv.2	NIGHT OF THE GRAVE
Lv.3	DAWN OF THE GRAVE



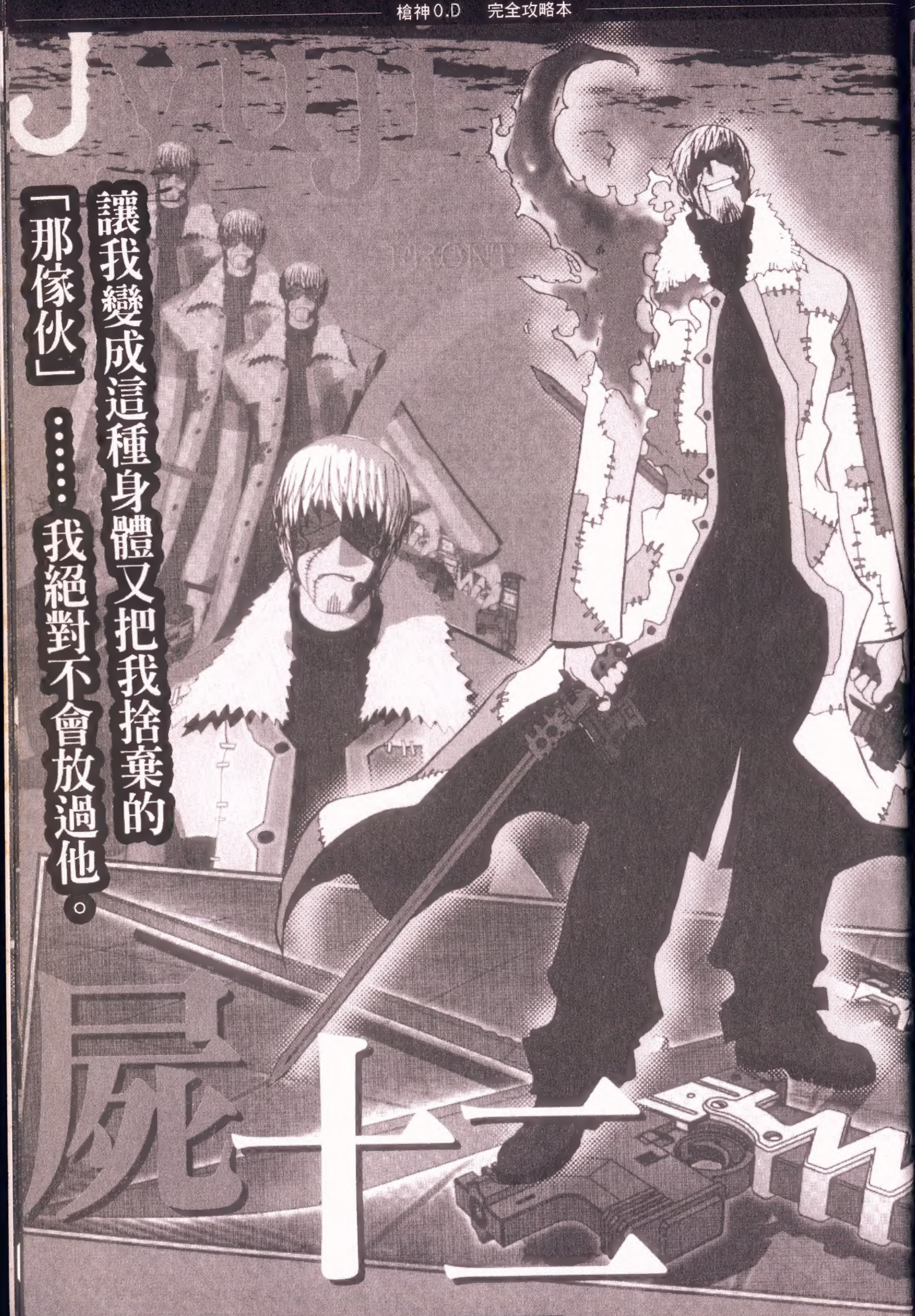
←在可以控制的時間內用全力向敵人轟擊吧。

手持巨槍「地獄守門犬」，背後背著棺材將一切都加以破壞的死神!!

過去曾經一個人就殲滅了巨大組織「ミレニオン」，被稱做「死神」的死亡士兵。名為ブランドン．ヒート的他，本來是ミレニオン的幹部之一，由於好友ハリー的背叛而慘遭殺害。但是透過當時在秘密研究中的「ネクロライズ計畫」，他以最強的死亡士兵，ビヨンド．ザ．グレイヴ的身分復活了。雖然グレイヴ因此而獲得了不管受到怎樣嚴重的傷害都幾乎可以在一瞬間就恢復的不死之身，但是他身為人類時的記憶和感情都只剩下一些片斷的部分而已。

能夠自由使用巨型雙槍「地獄守門犬」，背上背的則是內藏許多重型武器的巨大棺材。





Kabane



Kabane's Action

魅力在於使用劍時充滿爽快感的接近戰

屍的魅力在於活用他迅速的動作，以劍來攻擊的接近戰。在需要集氣才能使用的射擊連段中，也只有屍的射擊連段是屬於接近戰性質。因此，他甚至可以做到邊將火箭砲反彈回去邊以射擊連段進行攻擊這種不可思議的戰法。移動和跳躍速度都相當快，在著地後也不太會受到慣性影響。



↑往前方跳躍時是處於無敵狀態。



↑使用爆裂接近攻擊時，要注意在第二次時會出現一瞬間的破綻。

Kabane's DS

△ 前方集中型

Lv.1	朽葉流・咆砕
Lv.2	朽葉流・次元刀
Lv.3	朽葉流・焔獄



←雖然只有「次元刀」的射程比較短，不過可以對廣範圍進行攻擊。

◎ 周圍攻擊型

Lv.1	朽葉流・飢牙飢
Lv.2	朽葉流・宇頭龍
Lv.3	朽葉流・無影盾



←連畫面外的敵人都能夠一併打倒的「無影盾」是相當強力的技巧。

○ 時間失速型

Lv.1	与奪・半殺
Lv.2	与奪・全殺
Lv.3	与奪・鏖

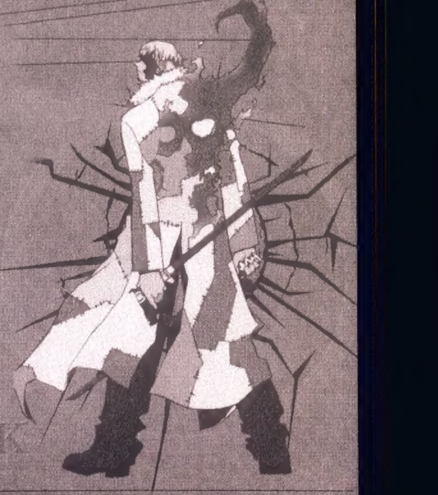


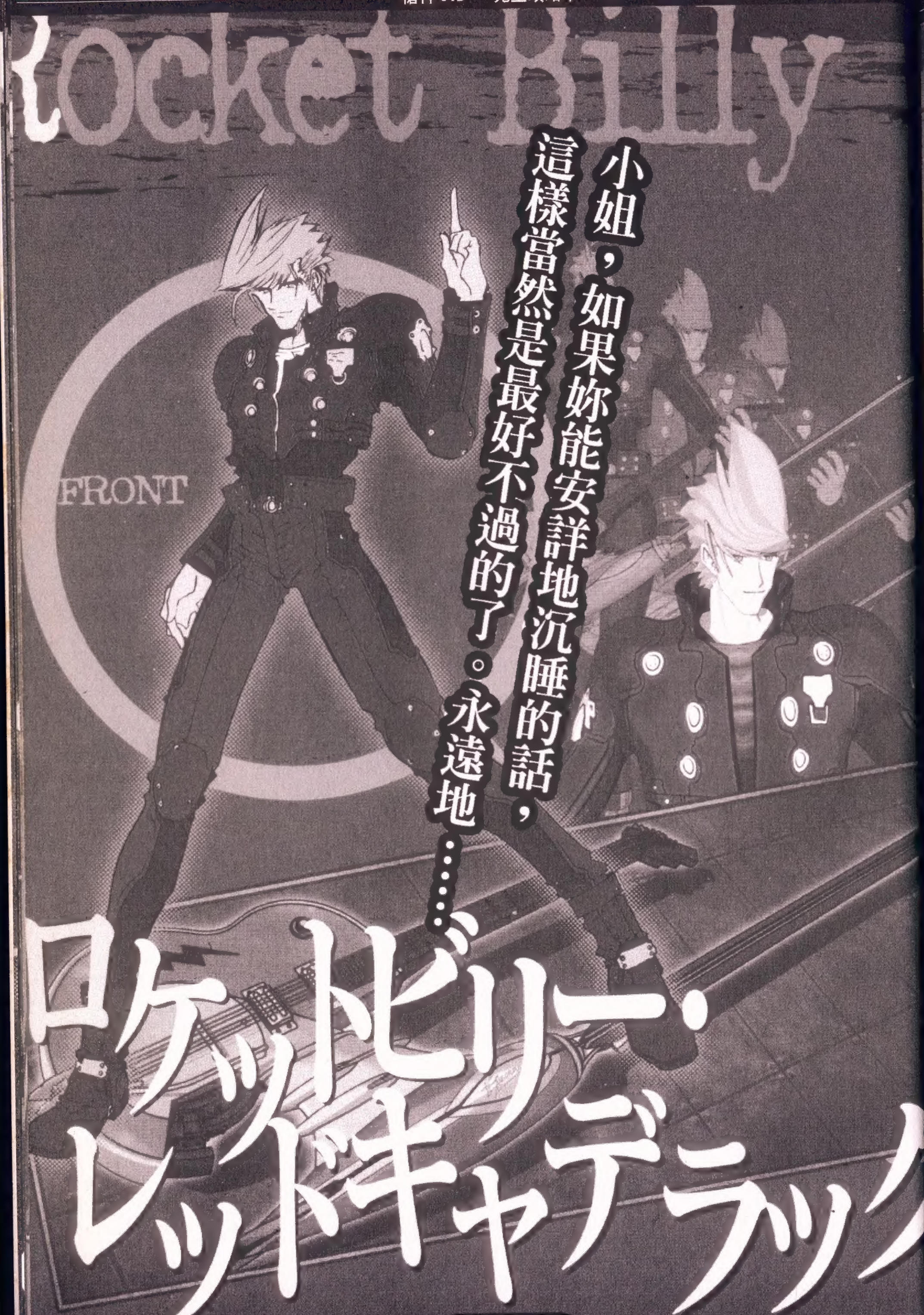
←使用屬於屍專用的接近射擊連段來好好痛毆敵人吧ー

背負著火焰與怨念的復仇之鬼
盲目而擁有驚人技術的槍劍高手

他身上穿的這件充滿補丁的大衣是骸骨記號的死亡士兵與 SEED 士兵的融合體。他使用的是「朽葉流忍術」，再加上能夠在轉眼間就拉近距離的驚人速度，擅長使用劍和槍同化的槍劍來戰鬥。從背後會發出彷彿炙熱火焰般的鬥氣，讓他看起來更像是個真正的鬼。雖然之前是和伙伴ロケットビリー．レッドキャデラックー起進行殲滅 SEED 的活動，不過由於目的一致的關係，所以就和ミカ等人一起行動了。

雖然個性粗暴，不過沒有心機，是個想到什麼就說什麼的人。不知為何，他似乎相當討厭スパイク的樣子，經常和他發生爭執。





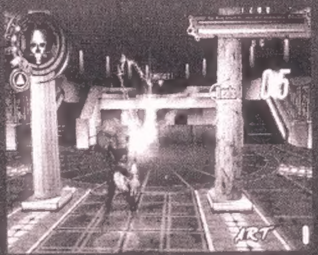
Redcadillac



Billy's Action

用熾熱的攻擊從遠處壓制住敵人吧！

使用吉他的ビリー，他的攻擊動作簡直就是一名跳著華麗舞蹈的吉他手。而他的攻擊彈道也相當特別，普通的射擊會畫出一條弧度不大的拋物線，可說是最適合用來攻擊遠處敵人的射擊。雖然一開始可能會覺得他有點不好用，不過只要習慣了之後就會發現其實他是非常強的。


↑彈道會畫出一道弧線，能夠同時攻擊複數的敵人。


↑往前方跳躍的移動距離相當長，特點是在落地之後還會滑行一段距離。

Billy's DS

△ 前方集中型

Lv.1	「邪魔をしないで」
Lv.2	「あの娘はダイナマイト」
Lv.3	「恋の稲妻ロック」


←使用「戀の稲妻ロック」時，吉他會變成電磁槍的樣子。

◎ 周囲攻擊型

Lv.1	「陽気にやろうぜ」
Lv.2	「天国のバラ」
Lv.3	「いかしたグッドエモーション」


←有許多像是樂團在舞台上表演時會使用的動作。

◎ 時間失速型

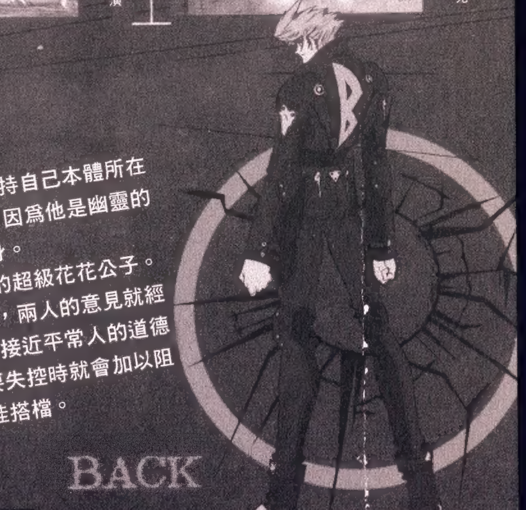
Lv.1	「キメてやる今夜」ワンデイ
Lv.2	「キメてやる今夜」ツーデイズ
Lv.3	「キメてやる今夜」ファイナル


←ビリー的個人秀。彈奏出最完美的音樂吧。

對女性溫柔而又開朗的花花公子
眞實身分是附在吉他上的幽靈

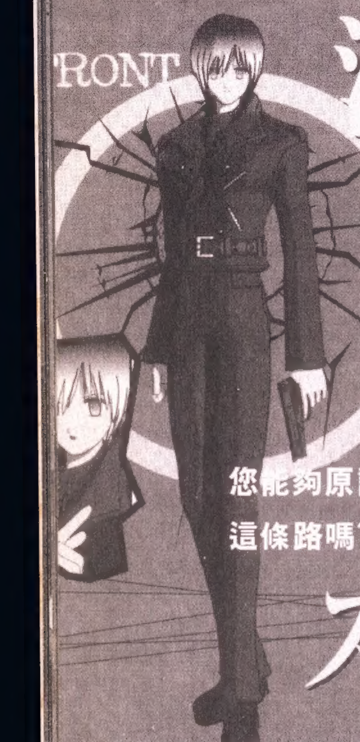
他是憑依在被屍撿到的吉他上的幽靈。在戰鬥時會手持自己本體所在的吉他，利用吉他所放出的電擊對敵人進行追蹤攻擊。因為他是幽靈的關係，所以當然也和グレイヴ、屍一樣，擁有不死之身。

個性柔和而溫厚，是個會對女性表現出最高級關注的超級花花公子。不過他的這種個性往往會刺激到屍，只要牽扯到女性，兩人的意見就經常會產生對立。另一方面，令人意外的是，他也有著接近平常人的道德觀和理念，而且責任感也很強。從他發現屍似乎快要失控時就會加以阻止，或是開玩笑讓氣氛緩和下來等，可說是屍的最佳搭檔。



Mika Asagi

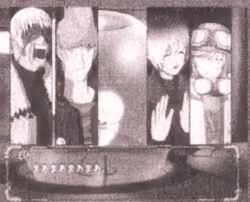
比任何人都要來得更痛恨 SEED
和グレイヴ在一起的少女



浅葱ミカ



←經過了三年的時光，她變成了一名更加堅強的女性。



→經常在這群充滿個性的人中扮演協調、仲裁的角色。

巨大組織「ミレニオン」的創始者，ビッグダディ的女兒。在前作中，她是被グレイヴ保護的角色，但是經過了三年的這款作品中，她已經成為能和主角一起戰鬥，提供他們協助的同伴了。

因為知道了本來應該已經和ミレニオン一起消失的 SEED 又重新復活的事，她再次喚醒了グレイヴ。

您能夠原諒我選擇戰鬥
這條路嗎?

スパイク·ヒュービー



我是……ミカ的……家人！

協助ミカ等人進行 SEED 殲滅作戰的少年。對 SEED 有著非常豐富的知識。雖然是個天才發明家，不過卻似乎處於失去記憶的狀態，真實身分成謎。負責提供ミカ和グレイヴ等人情報與技術方面的支援。在聰明的外表下，同時也有著像是孩子般的一面。



↑有時流露出的少年般神情是他的真面目嗎?或者是……。

比任何人都要來得更了解 SEED
謎之天才發明家

Spike Hubie

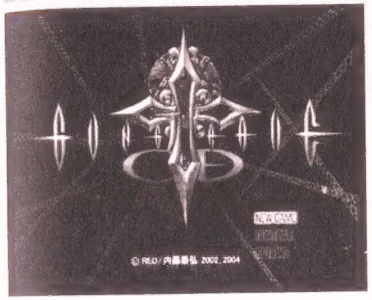
SYSTEM EXPLANATION

系統解說

在此就為您整理有關顯示在戰鬥畫面及關卡結果畫面的各項情報，還有移動和攻擊等基本的動作及其操作方法。

各種画面説明　解說出現在畫面上的選項

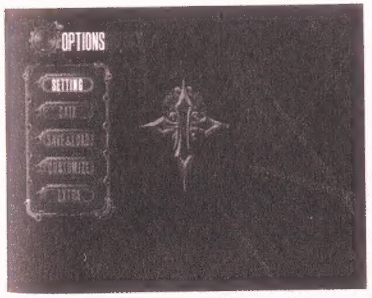
標題畫面



NEW GAME	從頭開始進行遊戲。在三種難度中選擇適合自己的一種後，就可以開始進行遊戲了。
CONTINUE	不管有沒有記錄都可以從最後通過的記錄點開始繼續進行遊戲。
OPTIONS	可以進行有關遊戲的各項設定(詳細的說明請參考接下來的選項畫面)。

增加新的難度
一開始只有 EASY/NORMAL/HARD 等三種難度可供選擇。以 NORMAL 破關之後就會出現號稱最高難度的 KICK-ASS 。

選項畫面



SETTING	可以在此設定有關各項特效的開啟／關閉，以及按鈕的配置、音效等項目。
DATA	在此會顯示出グレイヴ、ビリー、屍的累計結果。總發射彈數也可以在此進行確認。
SAVE&LOAD	記錄各選項的設定值。在此無法進行關卡中的記錄。
CUSTOMIZE	可以在動作部分使用各種特殊的機能(詳情請參考下面的表格)。
EXTRA	可以在此觀看特殊要素，或是以特殊模式來進行遊戲(詳情請參考下面的表格)。

選項中的追加要素

在選項畫面中的「CUSTOMZE」和「EXTRA」裡，一開始時顯示為「???」的選項都是屬於追加要素。只要在遊戲內滿足了特定的條件就可以使用這些要素。在此就為您說明所有的要素內容。

CUSTOMIZE	
SHOT LEVEL	可以將射擊攻擊的威力做四階段的調整
CLOSE RANGE LEVEL	可以將接近攻擊的威力做四階段的調整
INVINCIBLE	防禦值／生命值不會減少
UNLIMITED DEMOLITION	毀滅射擊計量表會自動累積
ALL EXPLODES	破壞敵人／物件時一定會發生爆炸
CAMERA ANGLE	切換攝影機視點
HIGH SPEED	整個遊戲的速度變成 1.5 倍
DIFFERENT CHARACTER	可以將使用的人物換成其他角色
SECRET CHARACTER	「內藤天使」會出現在遊戲中

EXTRA	
STAGE SELECT	可以只進行所選擇的關卡
BOSS RUSH	可以只和頭目戰鬥
ENEMY RUSH	和會無限出現的小兵戰鬥
PLAY MOVIE	播放所選擇的動畫
PLAY CONVERSATIONS	播放所選擇的 2D 展示畫面
PLAY SOUND EFFECTS	播放所選擇的音效

有關追加要素的出現條件請參考 P.93

※在開啓了「CUSTOMZE」或「EXTRA」選項的狀態下進行遊戲時不會出現新的隱藏要素。

動作畫面



毀滅射擊計量表(以下簡稱D量表)

累積了一定程度的命中數後，綠色部份就會變多。當整條量表全滿時就會讓毀滅射擊的可用次數增加一次。最多可以儲存到四次。

敵人HP值

現在鎖定中的敵人HP。鎖定本體以外的部分時，在本體的HP上方會出現一條顏色較深的計量表。

通信會話顯示畫面

當同伴傳來通信時，對話會在這個地方顯示出來。在選項中可以選擇要不要讓它顯示出來。

生命／防禦值

生命(橘色)代表的是玩家的體力，一旦變成0就會GAME OVER。要等到防禦值(藍色)消耗殆盡才會開始減少體力，而減少的防禦值在經過一定時間之後就會恢復。不過，在這段時間內如果進行使用左類比搖桿以外的操作的話就不會恢復。

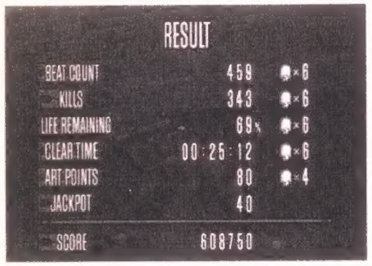
命中連段數

當對敵人或是物件造成損傷時，這個數字就會增加。在火焰熄滅之前，它都會一直累積下去。

ART POINT(以下簡稱AP)

使用毀滅射擊、將飛彈反彈回去、完全發動連段或是集氣攻擊，並且造成對方受傷，滿足以上三個條件中任何一個時就會讓這項藝術得分上升。它會對過關後的結果與隱藏技巧產生影響。

結果畫面





在分數旁邊的骷髏頭記號是骸骨點數。會隨著分數不同而顯示出不同的數字。每累積50點就可以學會新的毀滅射擊。

BEAT COUNT 在這個關卡中所獲得的命中連段數的累積。

KILLS 在這個關卡中所打倒的敵人總數。

LIFE REMAINING 在過關時所剩下的生命值(玩家的HP量)。

CLEAR TIME 在這個關卡中所花費的時間。

ART POINTS 在這個關卡中所獲得的藝術得分值。

JACKPOT 以毀滅射擊造成傷害時可以獲得的JACK POT(以下簡稱JP)的總數。

學習毀滅射擊所必須的骸骨點數

在結果畫面中所獲得的骸骨點數會對能否學會新的毀滅射擊造成影響。三名角色的學習順序、種類及必需的骸骨點數都是一樣的，請參考下表。附帶一提，這張表格是依學習的順序來排列的。此外，只要學會過的毀滅射擊，在遊戲結束後也仍然會保留下來。

種類	等級	グレイヴ	屍	ビリー	所需骸骨點數
前方集中型	Lv.1	DEATH BLOW	朽葉流・咆砕	「邪魔をしないで」	從一開始就擁有
周囲攻擊型		BULLET DANCE	朽葉流・飢牙飢	「陽気にやろうぜ」	50點以上
時間失速型		DAY OF THE GRAVE	与奪・半殺	「キメてやる今夜」ワンデイ	100點以上
周囲攻擊型	Lv.2	DOOMS RAIN	朽葉流・宇頭龍	「天国のバラ」	150點以上
時間失速型		NIGHT OF THE GRAVE	与奪・全殺	「キメてやる今夜」ツーデイズ	200點以上
前方集中型		FATALITY BRINGER	朽葉流・次元刀	「あの娘はダイナマイト」	250點以上
時間失速型	Lv.3	DAWN OF THE GRAVE	与奪・鏖	「キメてやる今夜」ファイナル	300點以上
前方集中型		CERUBERUS O.D.	朽葉流・焔獄	「恋の稲妻ロック」	350點以上
周囲攻擊型		EXECUTIONER'S BLOOD	朽葉流・無影屠	「いかしたグッドエモーション」	400點以上

※由於每個角色的毀滅射擊的學習程度是各自獨立的，所以如果想學會所有的毀滅射擊就必須將全部角色都練過才可以。

基本操作　在此說明基本的操作方法

接下來要介紹的是最基本的動作。只需要一個按鈕就可以使出這些動作。首先要先熟練這些動作。

□ 射擊攻擊

朝前方發動射擊攻擊。彈數沒有限制，就算在跳躍中或是移動中也都可以進行射擊。

△ 毀滅射擊

發動各角色專用的必殺技。可以用方向鈕來選擇使用的種類。如果沒有累積到足夠發動該等級的量時就無法使用。

○ 接近攻擊

揮動所攜帶的武器，對近距離的敵人造成傷害。在選單畫面時是做為決定鈕來使用。

× 垂直跳躍

往正上方跳躍。在閃避攻擊或是往高處移動時會用到。在選單畫面時是取消鈕。

L2 反轉

可以將角色做180度回轉。在和頭目戰鬥時的效果會變成自動轉向頭目的方向。

L1 鎖定

瞄準特定的敵人，變成以該敵人為軸來進行移動。在鎖定期間會顯示出該名敵人的HP。

R1 改變鎖定

在鎖定中按下它的話就會切換成鎖定附近的敵人，如此一來就可以迅速改變攻擊對象了。

R2 耍帥動作

擺出該角色專用的姿勢。每個角色都有兩種不同的動作。在擺姿勢時，遊戲時間仍然會繼續進行。

方向鈕 選擇毀滅射擊

可以選擇按△鈕發動的毀滅射擊種類。也可以先按下暫停再來進行選擇。

右類比搖桿 改變攝影機位置

以角色為中心來移動攝影機位置。按下R3鈕的話就可以固定攝影機，而再按一次則可以解除固定。

START 暫停／開啓選單

讓遊戲暫時停止，並開啓選單畫面。可以從選單畫面中選擇回到標題畫面，或是最後記錄的地點。

毀滅射擊　要認識可以化解危機的必殺技之特性

毀滅射擊共設定有三個等級，等級越高，威力就越強，而性能也會有相當大的改變。想使用毀滅射擊時，必須要有和等級數相同的彈藥存量才能發動。至於性能可分成右表中的三大類。此外，根據所使用的角色不同，所使出的招式性質也會有些許的差異。

前方集中型	向前方發射具有強大攻擊力的子彈。每個角色的射程距離會有所不同。
周囲攻擊型	對角色的周圍發動360度的掃射。有的角色要在接近狀態才更能發揮威力。
時間失速型	連使用者在內，所有人的時間流速都會變慢，動作也會隨之變得遲鈍。

各等級時間失速效果	
Lv.1	持續時間20秒。玩家失速至原先的4/5，其他人則是1/3。
Lv.2	持續時間20秒。玩家失速至原先的4/5，其他人則是1/8。
Lv.3	持續時間30秒。玩家失速至原先的4/5，其他人則是1/8。

毀滅射擊存量



只要命中連段數增加，D量表就會隨之上升。每次存滿就會增加使用次數一次。當命中連段數在30到100之間時，每增加10就會使D量表變多，超過100之後則每增加5就能夠使D量表上升。

有關恢復

毀滅射擊也可以用來當作一種恢復的手段。防禦值看的是等級，而生命值則是視JP的數量來恢復。

防禦值的恢復率	
Lv.1	全體的50%
Lv.2	全體的75%
Lv.3	完全恢復

JP數	生命值的恢復率
2以上	約全體的3%
20未満	約全體的6%
40未満	約全體的10%
60未満	約全體的13%
60以上	約全體的16%

TECHNIC

技巧解說

在此將爲大家解說想使出帥氣的動作時必須熟練的最低極限基本技巧。此外，在此還將一併爲想追求華麗戰鬥風格的人說明在實戰中可以派得上用場的技巧。

將數個按鈕加以組合而成的基本動作

透過數個按鈕之間的操作組合，將可以讓グレイヴ等人施展出各種充滿變化的動作。在此就爲大家說明這些動作。雖然這些動作是グレイヴ、屍、ビリー等三人都可以使用的，不過其中有些動作會由於角色不同而在使用時的感覺或是特性上有些微的差異。這些動作會依照各種技巧來分別記載，希望在實際進行遊戲時能夠當做參考。如果能詳加理解各種動作的特性，並且配合狀況來使用適當動作的話，不但能夠讓過關變得比較容易，同時相信在過關後結算成績時也會有更好的表現。

往前後左右跳躍(左類比搖桿+X)

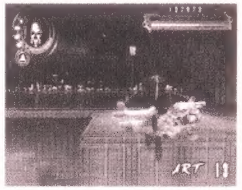
可以往左類比搖桿所推向的方向進行跳躍。在閃避敵人的攻擊或是要拉開與敵人之間的距離時都很好用。此外，在這個動作中按下□鈕的話就可以同時進行射擊攻擊。如果把它當成賺取 AP 時的連續動作來使用的話，相信應該能獲得更多的 AP 才是。



←三個人的跳躍性質完全不同。其中又以ビリー最爲特殊，不但速度慢，同時在著地之後還會滑動一大段距離。

垂直跳躍後移動(跳躍中移動左類比搖桿)

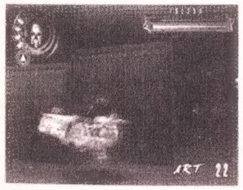
先按下 X 鈕，在跳起來之後推動左類比搖桿的話就會在空中往該方向移動。在想要跳過障礙物或是跳上高處時可以派上用場。因爲移動的距離很短，所以無法用來跳過距離較寬的地方。



←在跳上高處時，必須要先緊貼著邊緣後再進行跳躍，如果不這麼做的話就跳不上去。

平行移動(L1+左類比搖桿)

可以在動作固定的情況下進行移動。如果想要只用左類比搖桿來往旁邊移動的話就必須要先往旁邊轉向，不過使用平行移動的話就沒有這個問題了。在鎖定敵人的狀態時，會以該名敵人爲中心來移動。



←也可以用來確認轉角處前方的狀況。只要能夠掌握敵人的情況就會比較容易決定該如何作戰。

爆裂模式(在停止狀態下連續按□鈕)

在左類比搖桿置中的狀態時連續按□鈕的話就會不停地射擊。由於如此一來就能連續給予敵人傷害，所以在想要增加命中次數時很方便。發動爆裂模式後，可以用左類比搖桿來控制要朝哪個方向射擊。



←將左類比搖桿往前推的話，攻擊就會往前方集中。命中的準確度也會隨之提高，將會更容易擊中敵人。

射擊連段(按住□鈕一段時間後放開)

在按住□鈕的期間會積蓄能量，如此就能使用更加強力的射擊。所發射出的子彈數目會依按住□鈕的時間長短不同而產生四個階段的變化。不過只有屍是用○鈕來集氣，同時威力和發射的彈數也有五段變化。附帶一提，使用跳躍或接近攻擊就可以中斷射擊動作。



←雖然在使用射擊連段時是處於完全沒有防備的狀態，不過如果此時連按□鈕的話就可以讓發射的速度加快一點點。

爆裂接近攻擊(在停止狀態下連續按○鈕)

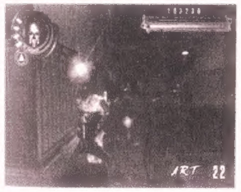
在沒有移動左類比搖桿的情況下，連按○鈕就可以在原地揮舞武器，連續使出接近攻擊。雖然在使用時無法移動，不過可以用左類比搖桿來改變角色的方向。碰到必須將敵人連續射出的火箭砲反彈回去之類的情況時，這一招就派得上用場了。



←雖然グレイヴ和ビリー可以用一定的速度連續發動攻擊，不過屍在發動這招的時候就會出現一瞬間的破綻。

防禦(左類比搖桿↓+按住○鈕)

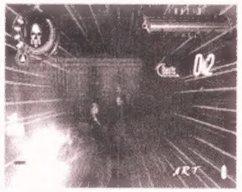
可以採取防禦動作，擋住從前方來的攻擊。不過在面對格鬥攻擊等某些攻擊時，就算擋住也會被往後震飛。另外，防禦雖然可以完全擋住機槍的攻擊，不過對象換成飛彈時就多少會受到一些損傷了。最後，在防禦中既不能移動，也不能改變方向。



←確實發動防禦的訣竅在於，要先將左類比搖桿往下扳一瞬間後再按下○鈕。如果同時輸入的話會比較容易失敗。

接近攻擊連段(左類比搖桿↑+連續按○鈕)

可以連續使出接近攻擊。和爆裂接近攻擊不同的地方在於，這招的動作是邊前進邊發出一連串連續攻擊。雖然用接近攻擊連段也可以反彈火箭砲，不過在攻擊結束時會出現很大的破綻。所以，想要反彈火箭砲時還是使用單發的接近攻擊就好了。



←確實發動防禦的訣竅在於，要先將左類比搖桿往下扳一瞬間後再按下○鈕。如果同時輸入的話會比較容易失敗。

硬直攻擊(在跳躍中按○鈕)

在著地時會發出衝擊波，讓附近敵人的動作停止一下。這招不但對小兵有效，就連面對頭目級敵人時也能發揮功用。在遭到敵人包圍，逃不出去時就使用這招吧。不過某些敵人也會使用這一招，此時玩家的動作同樣會被暫停。另外，這招對浮在空中的敵人無效。



←使用這招時必須暫時停止攻擊，因此會比較不容易繼續連段。最好還是把它當成緊急時的救命手段之一來看待。

手動反轉(左類比搖桿+L2)

角色通常會朝向左類比搖桿所推往的方向，此時只要按下 L2 鈕就可以在原地做出 180 度的迴轉動作。此外，如果事先將左類比搖桿推往某個方向的話，就可以隨心所欲地控制角色面對的方向了。另外，在和頭目戰鬥時，L2 鈕的效果會有所變化，變成會在某種程度上自動朝頭目所在的方向轉向。



←最好配合情況來活用 L2 鈕的 180 度轉向，以及將左類比搖桿往旁邊推的 90 度轉向。

配合各種不同狀況的實戰技巧解說

在理解了基本操作及特殊操作的動作內容之後，接下來要學習的是實戰的基礎，也就是如何在實際戰鬥中來視情況使用不同的動作。在此將戰鬥的要素分成索敵、攻擊，以及防禦．迴避等三大類，並且爲您説明在不同狀況下要如何活用這些動作。如果能夠視狀況來確實地採取適當的行動的話，相信在過關的效率及過關後的結果判定等方面都應該可以獲得相當大的進步才是。

在戰鬥時必須掌握的三個重點

索敵 ～對奇襲做好準備～

接下來就爲您解説在確認過轉角處前方的狀態後，或是遭遇敵人時，視當時的情況來決定要採取何種行動的判斷標準。如果能事先掌握敵人的存在及各區域的特徵的話，就能夠從容地訂立戰略。即使遭到奇襲，只要能當機立斷，馬上決定要如何對應的話，也就可以採取迅速且確實的反擊了。這是一項關係到是否能掌握戰鬥主導權的重要要素。



↑在畫面上只能看到角色前方的情況。所以知道畫面外的狀況是很重要的。

SKILL

要使用平行移動來確認轉角處前方的狀況 ▶▶ P.19

視各項量表的情況來決定要採取何種戰術 ▶▶ P.19

攻擊 ～視狀況來決定使用的攻擊威力～

這是在給予敵人傷害或是破壞物件時所需的技巧。在這款遊戲中，攻擊並不只是爲了打倒敵人，它同時還有著讓命中次數能夠持續下去的作用。因此，有時就會發生必須故意使用較弱的攻擊來賺取命中段數的情況。另一方面，使用毀滅射擊的時機也是影響遊戲攻略難易度的一大關鍵。



↑想賺取命中段數時，還是使用普通射擊等破綻較小的攻擊方式吧。

SKILL

流暢地進行鎖定 ▶▶ P.19

注意射擊連段的隱藏性能 ▶▶ P.20

有效率活用毀滅射擊 ▶▶ P.20

防御·回避 ～要如此閃避敵人的攻擊～

基本上，這是一款要求玩家能夠在短時間內將大量的敵人打倒的遊戲。因此，通常不太需要進行防禦，多半是邊閃躲敵人的攻擊邊進行反擊。此外，由於防禦只對從正面來的攻擊有效，而且又會讓自己的動作停止，所以非防禦不可的情況可説是相當少。從這個角度來看，閃避還可以當成引誘敵人出現破綻的方法，是相當好用的方便動作。



↑在一對多的情況下，如果不經常保持移動的話，很容易就會遭到包圍。

SKILL

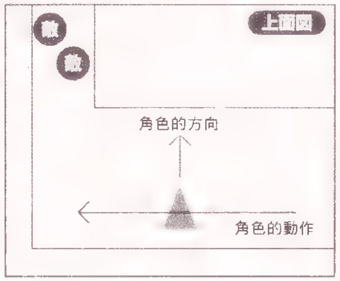
利用跳躍來同時進行攻擊與閃避動作 ▶▶ P.20

用硬直攻擊創造逃離包圍網的機會 ▶▶ P.20

SKILL解說 索敵

用平行移動來確認轉角前方的狀況

當來到轉角處時，在轉過去之前一定要先確認前方的情況再行動。不過如果就這樣走過去的話，勢必要在轉角處進行轉向，此時要是敵人出現在死角的話就只能任人宰割了。這種時候，平行移動就可以派上用場了。如此一來就能夠在看得見轉角前方的狀況下進入轉角，就算突然發生什麼狀況也都比較容易採取對策。





↑考慮到可能遭遇敵人的情況，最好是邊爲射擊連段集氣邊進行移動。

以防禦值爲基準來決定戰術

不管再怎麼注意周圍，有時總是免不了會出現一些意外的狀況。在同時出現許多敵人的情況下，如果仍然只顧著打倒眼前敵人的話，往往會因此而受到不必要的傷害。在行動時，除了要注意防禦值的殘量外，同時還要考慮是否該繼續和敵人戰鬥，或是爲了恢復防禦值而暫時後退。



↑要是連續遭受到不會讓人倒地的機槍攻擊的話就可能會受重傷。

↓只要停止進行移動以外的操作就可以讓防禦值漸漸恢復。



SKILL解說 攻擊

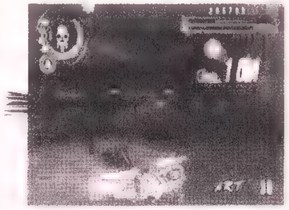
流暢地進行鎖定

只要能充份活用鎖定就能夠迅速地打倒敵人。這是爲了讓攻擊能夠確實命中所不可或缺的技術。這時要掌握的重點是可以鎖定的範圍。必須能夠盡快將敵人納入鎖定範圍，並且將之鎖定。接下來就依不同的狀況來介紹鎖定的過程。

當敵人分散時



↑要盡可能地將距離保持在可鎖定範圍的邊界附近。

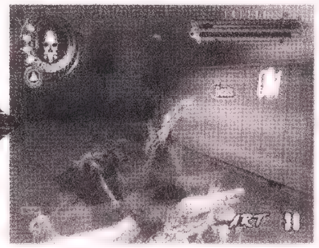


↑邊旋轉左類比搖桿邊進行鎖定吧。

遭到敵人包圍時

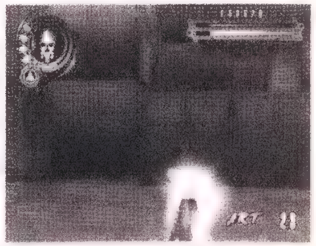


↑此時與其進行鎖定，倒不如先逃出包圍網。只要看到空隙就用跳躍逃離包圍吧。



↑趕快按下L2來進行反轉，鎖定敵人進行猛攻。

當敵人在高台上時



↑只要保持在可以看見敵人的狀態，從遠處接近的話就可以進行鎖定了。

射擊連段的隱藏性能

在射擊連段的所有攻擊結束前就將敵人打倒的話，剩下的彈藥會自動朝其他的敵人發射。由於此時仍然算是處於鎖定狀態，所以不必擔心會有落空的情況。雖然它的攻擊力相當驚人，可是破綻也很大，不過，只要在和敵人有一段距離的情況下發射的話，它就變成一招能夠安全且確實地給予敵人重創的方便技巧了。



↑將射擊連段的氣集滿，然後朝著快死的敵人開火。





↑此時如果附近還有其他敵人的話就會自動鎖定他們並攻擊。

屍的連續攻擊

和グレイヴ・ビリー等不同的是，屍的射擊連段是用接近攻擊鈕來集氣的。而另外一個特徵是，除了從刀發出的衝擊波有攻擊效果之外，刀本身也能夠對敵人造成傷害。



集到全滿的話就能夠發出五連擊



大爺我的連續攻擊不但速度快，而且段數也多。所以與其在遠處使用，不如接近敵人之後再發動。

有效率活用毀滅射擊

毀滅射擊可分成前方集中型、周圍攻擊型及時間失速型等三種。前方集中型會朝正面發出強力的攻擊，而周圍攻擊型則是進行360度的掃射。時間失速型本身雖然不具攻擊力，不過可以讓時間的流動速度變慢，如此就能夠慢慢地來料理敵人了。前方集中型可以用來先發制人，周圍攻擊型則是用來逃離危機，而時間失速型可以用來對付動作迅速的敵人。



↑在角色的身體彷彿要碰到敵人的狀態下發動的話就能夠造成敵人受到更大的傷害。



↑使用時間失速型時，就算在發動中受到傷害，效果也仍然會持續。

SKILL解說 防御·回避

利用跳躍來同時進行攻擊與閃避動作

由於往前後左右的跳躍可以當成高速移動來使用，所以在避免遭到包圍時是相當有用的動作。此外，因爲在跳躍中仍然可以進行射擊的關係，所以邊跳躍邊攻擊可說是一種攻守合一的動作。不過，如果在射擊連段集氣狀態下進行跳躍的話，集好的氣就會消失。



↑屍的前方跳躍不但速度非常快，同時還能鑽過敵人的攻擊。



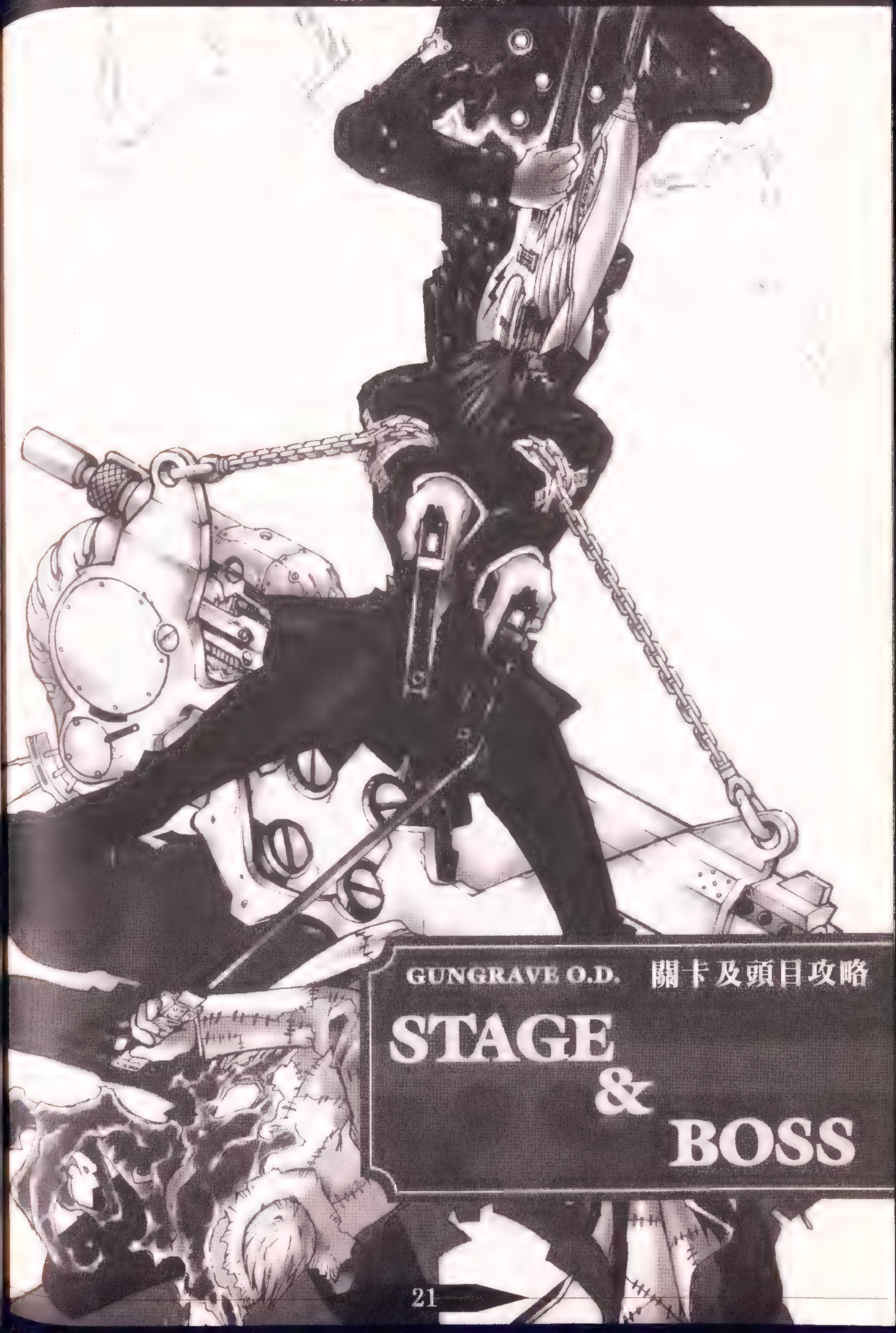
↑由於ビリー在跳躍落地時會滑動很長一段距離，所以想在閃避後發動反擊可能會比較困難。

用硬直攻擊創造逃離包圍網的機會

硬直攻擊能夠讓敵人停止行動的影響範圍其實相當廣。因爲一次就能讓大範圍內的敵人都停止動作，所以如果和跳躍合併使用的話就很容易逃離包圍了。



↑把它當成攻擊的前置動作來使用的話，可以用來破壞敵人的防禦動作。



STAGE MAP PAGE GUIDE

關卡攻略說明

在此就為您解說要如何來閱讀總共分成九個關卡的關卡攻略。希望您能夠在充分理解對各角色的建議及各項圖示的涵義之後再來閱讀攻略的內文。

跟隨著グレイヴ等人的戰鬥軌跡

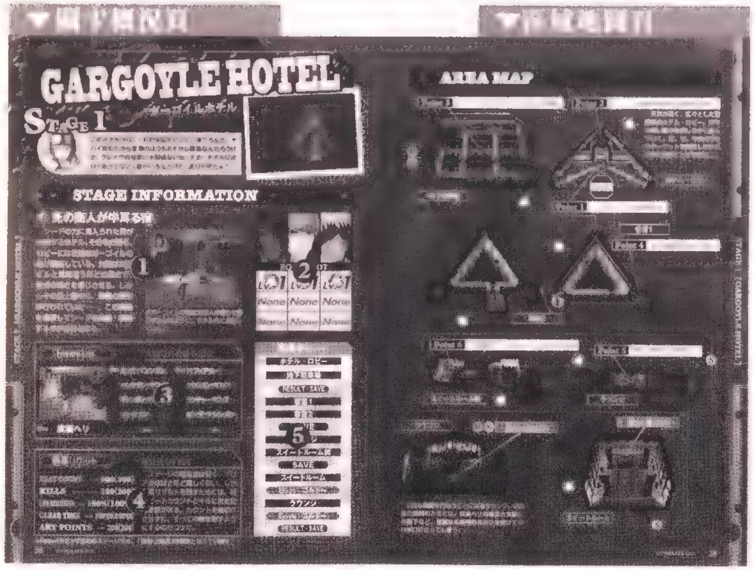
關卡攻略頁是由三個部份所組成的，以下就讓我們來看看這三個部份到底各有著怎樣的內容吧。

第一部份是刊載該關卡的概況及資料，以及整體圖的「概況及地圖頁」。最好先在此確認整關的流程及關卡的長度等情報。

第二部份則是對攻略時所需注意的重點進行解說的「重點攻略頁」。在此記載的情報所涵蓋的範圍相當廣泛，相信從初學者到高手都能夠在其中找到對自己有幫助的資料。

在各關卡的最後則是說明該如何和該關卡的頭目戰鬥的「頭目攻略頁」，從攻擊模式到對應法等，有非常詳盡的介紹。

說明攻略頁的重點



❶關卡概況

記載了關於故事發展的大綱、以及攻略時的重要情報等，對該關卡的特徵進行解說。

❷毀滅射擊學習狀況

在此表示的是在開始挑戰該關卡前應該學會的毀滅射擊情況。相信它能夠當做您在進行遊戲時的一個參考。

❸Enemy List

在此會列出在本關中出現的敵人名稱(頭目除外)。對於特別需要注意的敵人會附上照片，而新出現的敵人名字前方會有「New」的字樣。此外，有關敵人的詳細資料請參考後面的資料頁。

❹最高結果

在該關卡中想要獲得最高的骷髏值「9」時，所必須的各項分數。可以當成學習毀滅射擊的參考。

❺攻略流程

在此標示的是在各區域間移動的狀況。同時也會指出在可以進行記錄以及結果判定的時間點，還有何時必須與頭目戰鬥等資料。

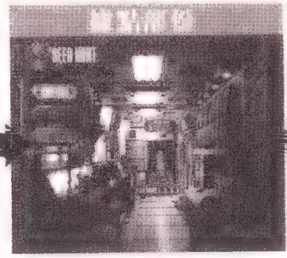
❻地圖頁

在此可以看到該區域的整體圖及彼此間的連結狀況。特別標出POINT 的部分表示在後面的攻略頁中會有詳細的介紹。此外也會一併標明內藤天使的出現地點。

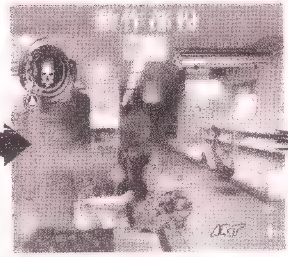
關卡前後的流程



↑介紹關卡開始前情況的故事展示畫面。可以分成會話式與動畫式等兩種。



↑關卡開始前的選單畫面。有關各項目的說明請參考下表。



↑操作所選的角色來進行遊戲。打倒頭目就算是過關。

關卡結束

據點部份的選單說明

BRIEFING

ミカ或スパイク等會以對話的形式來說明該關卡的目的。可以重複看好幾次。

SAVE

將現在的遊戲狀況加以記錄。在以EXTRA 選項中的STAGE SELECT 來進行遊戲時則無法選擇這一項。

NEXT STAGE

結束據點部份，開始進行動作部份。在選擇這一項前最好先確認是否已經完成記錄的動作。

攻略重點頁





❶攻略重點解說

在此會依各攻略重點的順序，配合圖片及文字來說明動作部份的攻略法。

❷頭目能力等級

依Life(體力)、Power(攻擊力)、Speed(速度)、Guard(防禦力)等四個項目來為頭目進行評價。C 表示能力較低，而A 代表能力很高。

❸Enemy Action

在此介紹的是頭目的攻擊方法及其威力，移動的特徵等關於頭目可能採取的行動模式的資料。

❹Tactics

玩家在面對頭目的攻擊時應該採取何種行動及攻擊方法等，介紹讓玩家能夠有效率戰鬥的方法。

❺MASTER of O.D.

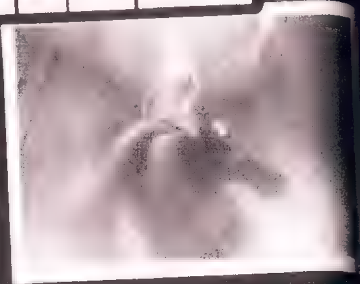
在此介紹適合高手使用的對付頭目戰法，以及利用頭目來獲得高評價結果的方法等令人意外的特殊攻略法。

在攻略重點頁中的圖示涵義。

- 表示對在此發生的戰鬥有所說明。
- 說明有關時間方面的攻略方法。
- 使用毀滅射擊來進行攻略的戰法。

TUTORIAL

技巧解說



知道三年前的惡夢又要重現時，我來到了グレイヴ所沉睡的墓地。雖然敵人緊追在後，不過就在千鈞一髮的時刻，グレイヴ終於醒來了！好啦，グレイヴ！讓我們離開這裡吧！



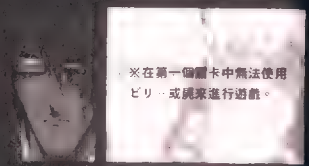
STAGE INFORMATION

妨礙死者安眠的槍擊戰

在這個地圖中必須操作復活的グレイヴ，逃離敵人的包圍。ミカ也會在關鍵時刻教導グレイヴ各種動作的使用方法，也就是說可以邊進行遊戲邊學習該如何操作。敵人的攻擊並不連貫，同時也不會很激烈。為了在接下來的關卡中能夠更順利地進行，一定要在此確實學會基本的操作方法。



↑ミカ會以通信的方式來提供各種建議。在入門教學中有通信傳來時，時間多半會處於暫停狀態



※在第一個關卡中無法使用ビリ…或缺來進行遊戲。

EQ D.SHOT

None	None	None
None	None	None
None	None	None

Enemy List

首先先輕鬆地熱身一下吧



New ハンドガン・マフィア	New マシンガン・マフィア
New ランチャー・マフィア	New ソードマン
−	−
−	−
−	−

New ビッグ・マシンガン

攻略流程表

墓場小屋前
↓
墓場
↓
教會前
↓
SAVE

最高結果

BEAT COUNT	none
KILLS	none
LIFE REMAINING	none
CLEAR TIME	none
ART POINTS	none

以自己的步調來前進

這是唯一不會出現結果判定的關卡，因此不管怎麼玩都不會對毀滅射擊的學習造成影響。不過，希望您能記得，在此所花費的時間及彈藥量仍然會反映在整個遊戲的結果上。

SCENE 1 復活的死神～首先要對付追擊者～

遊戲將會在遭到敵人包圍的困難狀況下開始，話雖如此，不過由於敵人都還很弱的關係，所以就抱持著練習射擊的心情來盡情地攻擊吧。當然，此時如果呆站著不動的話還是會遭到集中攻擊的，所以在進行攻擊時別忘記移動。雖然這時ミカ還沒有對各種操作方法進行說明，不過實際上仍然可以進行鎖定等行動，好好地活用吧。







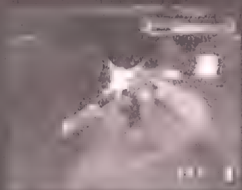


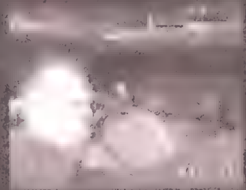
SCENE 2 新的相逢～學習戰鬥中所必須的操作吧～

在此ミカ會傳來說明操作方法的通信，邊實際使用這些動作邊前進吧。特別重要的是要去掌握可以進行鎖定的距離感，以及反彈火箭砲的時機。此外，她也會說明今後必須注意的敵人特徵。在此也將對付這些敵人的方法學起來吧。在中途會收到ミカ以外的人物傳來的通信，在逃出這裡之後就可以得知對方的真面目了。









SCENE 3 覺醒的地獄守門犬～學會毀滅射擊～

只要能夠突破這個區域，這個關卡就算是結束了。破壞正面的門之後，ミカ等人在其中等待的貨車就會出現，接下來只要和他們會合就好了。來到這裡之後就不需要再節省毀滅射擊的次數了，盡情地使用，以全力來破壞門及清除出現的小兵吧。

將門破壞



從左右襲擊而來的敵人

GARGOYLE HOTEL

STAGE 1



從這間旅館中傳出了強烈的SEED反應。因爲做的是不可告人的生意，所以警戒相當嚴密，不過這種程度對グレイヴ大叔來說根本不算什麼就是了。另外還發現了一個試圖接近旅館的怪異兩人組，他們到底是什麼人啊?



STAGE INFORMATION

死之商人經營的旅館

[illegible]卻正在進行著惡魔的交易……。這次的目的就是要對交易現場發動襲擊，盡可能地清除[illegible]SEED。



[illegible]



EQ	D.SHOT	
Lv.1	Lv.1	Lv.1
None	None	None
None	None	None

Enemy List　也會出現人類以外的敵人



- 武裝ヘリ
- ビッグ・マシンガン
- ハンドガン・マフィア
- マシンガン・マフィア
- ソードマン
- マフィアカー
- マシンガン・マフィア
- ランチャー・マフィア
- ビッグ・マシンガン

最高結果

BEAT COUNT	900(300)
KILLS	130(200)
LIFE REMAINING	100%(100%)
CLEAR TIME	3'00"00(8'00"00)
ART POINTS	200(200)

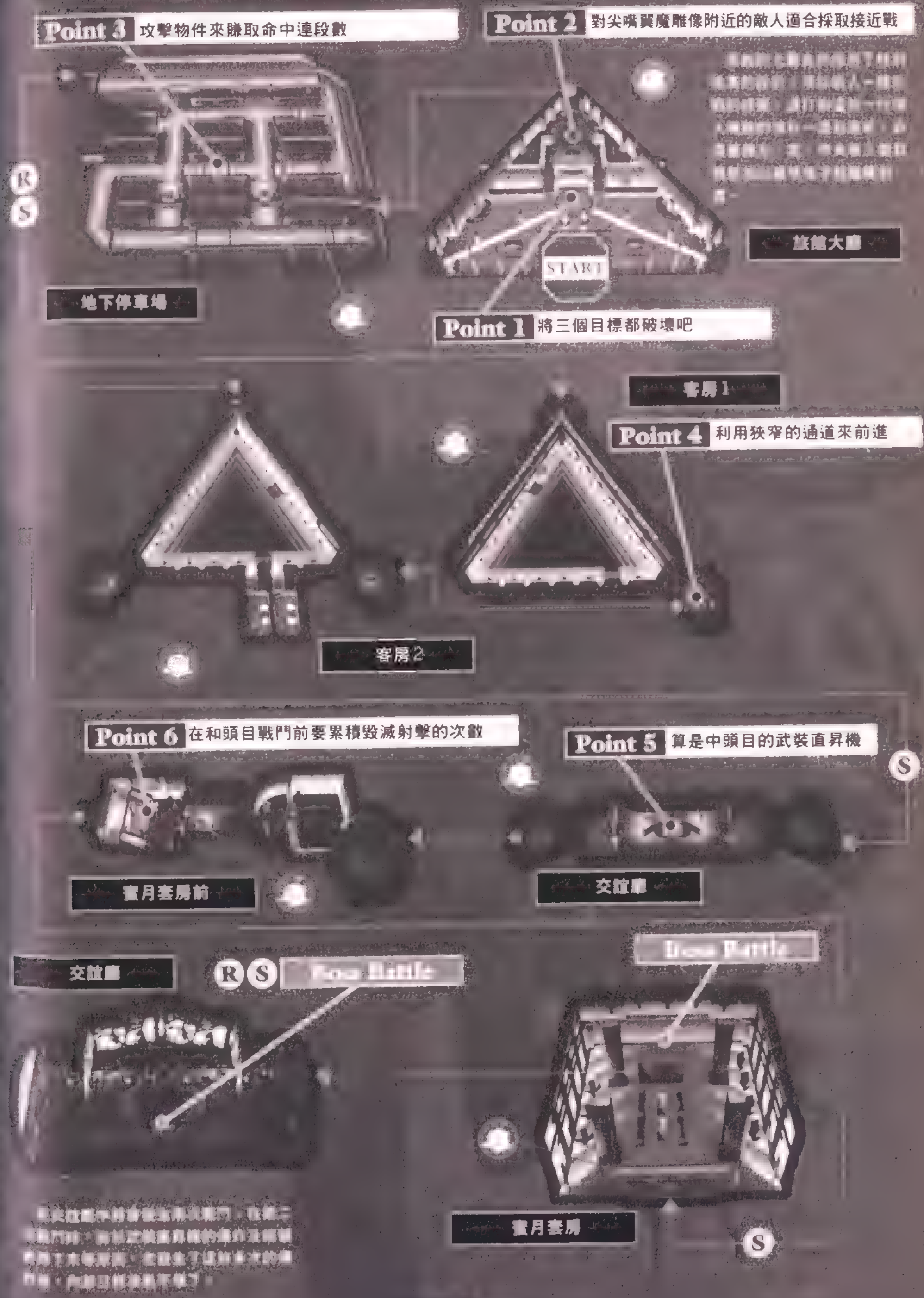
徹底打倒敵人

[illegible]關卡的難度不高，想過關並不會很困難。不過如果想留下比較好的結果的話，就必須特別注意命中段數和殺害數才可以。關鍵在於如何在不讓命中連段中斷的情況下解決所有敵人。

攻略流程表

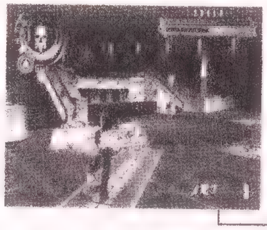
旅館・大廳
↓
地下停車場
↓
RESULT・SAVE
↓
客房1
↓
客房2
↓
SAVE
↓
交誼廳
↓
蜜月套房前
↓
SAVE
↓
蜜月套房
↓
頭目：ゴルド
↓
交誼廳
↓
頭目：ゴルド
↓
RESULT・SAVE

AREA MAP

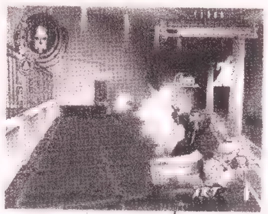


Point 1 將三個目標都破壞吧

進到這裡來之後，目標其中之一就在自己所面對的位置。首先就先將它破壞掉吧。雖然會出現敵人，不過在破壞目標的同時，他們也會被打倒，所以不需要分心去對付他們。接下來就去破壞左右兩側的目標吧。要是在破壞目標時拖太久的話，敵人就會不停地出現，很可能會因此而陷入苦戰，所以能否盡早破壞目標也是一項關鍵。



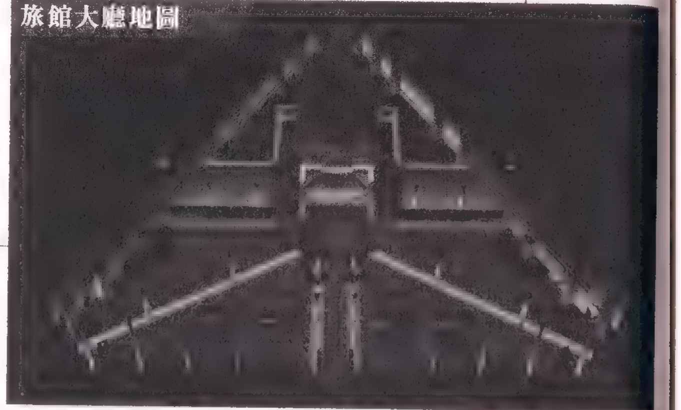
←在破壞目標之後就可以從兩旁的樓梯往上移動。



←ランチャー．マフィア會從遠處發動攻擊。



↑敵方的增援會從目標周圍出現。



旅館大廳地圖

Point 2 對尖嘴翼魔雕像附近的敵人適合採取接近戰

尖嘴翼魔雕像的附近一帶不但通路狹窄，同時還設置了許多物件。因此，行動範圍會受到相當大的限制，很容易就會被敵人靠到身邊來。在這種狀況下，以射擊來攻擊是相當不利的，採取接近攻擊才是正確的做法。以尖嘴翼魔雕像為中心進行移動，將靠過來的敵人一個一個解決掉吧。將所有敵人都打倒之後就會出現展示動畫，如此一來就可以繼續前進了。



←在衝進去之前先做好射擊連段的集氣，將目標放在格鬥型的敵人身上，盡量減少敵人的數量吧。



→衝進去之後也不可以停下來。由於接近攻擊連段會使移動停止的關係，所以還是不要用比較好。



←對於從裡面的門中出現的敵人要衝上去採取接近攻擊。如果對方才剛出現的話就可以一起解決了。



←使用接近攻擊就不用擔心會被防禦，可以確實地對敵人造成打擊。

Point 3 攻擊物件來賺取命中連段數

來到地下停車場時，不管是敵人或物件的數量都相當多，是賺取命中連段數的絕佳區域。如果想要多賺些命中連段數時，最好盡量不要使用威力大的射擊連段，以普通射擊連發的方式來打倒敵人會比較有效率。因為這個區域很容易就能和敵人拉開距離的關係，所以光這樣就可以賺到250～300左右的連段數。此外，保持在鎖定範圍的邊緣、控制按鈕速度，避免因為按太快而進入爆裂模式等，這些也都是必須注意的重點。

可以破壞的物件



車

←敵人可能會藏身在車子後面，連車帶人一起轟掉吧。



瓦斯桶

←攻擊它的話就會爆炸。爆風也有殺傷力。



自動販売機

←沒有什麼特別的效果，純粹就是增加命中連段數而已。



柱

←由於出現的數量相當多，所以別忘記要加以破壞囉。

在賺取命中連段數時不會中斷的方法

在攻擊物件時，最好在命中連段的火快要消失之前再攻擊下一個。這樣慢慢地破壞物件就可以在沒有敵人出現的期間也能夠保持命中連段不至於中斷了。



↑當敵人出現時就集中火力攻擊吧。

↑一旦沒有敵人時就利用破壞物件來爭取時間。

利用整群敵人來賺取JP

配合車停下來的時機發動毀滅射擊的話，一次就可以讓從車中出現的許多敵人都同時受到傷害。



←攻擊物件是無法獲得JP的。

Point 4 利用狹窄的通道來前進

離開寬廣的地下停車場後就會來到與之前截然不同的狹窄通路。由於可移動範圍變得比較小，所以很難閃避敵人的攻擊，不過，換個角度想，這代表了我方的攻擊也同樣地比較容易打到敵人，可說是確實地解決敵人的好機會。在這裡戰鬥時，對於不容易閃避的攻擊，採取防禦會是比較安全的做法。此外，要是遭到夾擊時，要先盡快打倒背後的敵人。這是因為前方有可能會出現新的敵人，如果想採取先解決正面的敵人再回頭戰鬥的方法，難度會比較高。



←為了避免遭到前後夾攻，最好碰到敵人出現時就先停下來，等殲滅敵人後再繼續前進。

→在客房中會出現ランチャー．マフィア。為了知道他何時發射槍榴彈，要盡量將他控制在視野範圍內。

Point 5 算是中頭目的武裝直昇機

在交誼廳的中間擺放著弓型的櫃檯。只要一進到這裡來，整個房間裡的敵人就會一起發動攻擊，所以在進入房內的同時就要以射擊來應戰。對於躲在櫃檯後面的敵人就用接近攻擊一口氣清掉吧。在解決了所有小兵，要通過交誼廳時，武裝直昇機會從窗外發動襲擊。雖然如果不擊落這架武裝直昇機就無法繼續前進，不過只要知道對應法的話，它並不是什麼難纏的對手。

和武裝直昇機戰鬥前，解決小兵的方法



←首先要先解決聚集在入口附近的敵人。邊連續發動射擊，邊由櫃檯的左或右側侵入櫃檯吧。

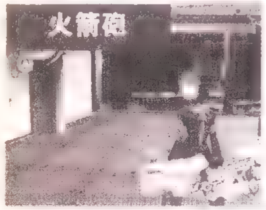


→對櫃檯內側的敵人要使用接近攻擊。由於架上擺放的瓶子可以破壞的關係，將敵人全部收拾掉之後就拿來賺點命中連段數吧。

武裝直昇機的攻擊模式



←要是連續被打中的話就會受到嚴重的傷害。



←會正確地朝玩家所在的位置飛來。

對應法



←躲到弓型櫃檯的後方就可以擋住機槍攻擊了。



←它所射出的火箭砲也一樣可以反彈回去。

零傷害擊破法

當它發射火箭炮時就加以反彈，而機槍攻擊就用向右的跳躍躲到櫃檯後方去就可以了。只要如此重複就能將它打倒，我方完全不需要攻擊。雖然會比較花時間，不過採用這個方法就有可能在不受傷的情況下打倒它了。



Point 6 在和頭目戰鬥前要累積毀滅射擊的次數

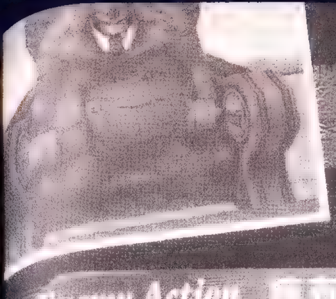
如果此時可使用的毀滅射擊次數在1以下的話，最好在這裡設法增加一些。邊破壞監嘴翼魔雕像等物件，邊打倒敵人的話，應該可以獲得200以上的命中連段數。此外，在進入頭目所在的房間時，防禦值會完全恢復，所以不必在意防禦值的損害量。



←在壺上有拿著機槍的敵人，注意不要看漏了。不需要直接鎖定他，先將下面的壺破壞掉再來收拾他就可以了。



→要是隨便進入這個房間的話就會遭到集中攻擊。在進入房間前先從入口外以射擊的方式來削減敵人的數量吧。



Boss攻略

Life　Power　Speed　Guard

旅館經營者　スマートダンディ・ゴルドー

他是グレイヴ等人初次面對的頭目，只要記下他的行動模式與對應攻擊的方法，這將會是個很容易對付的敵人。

Enemy Action 擁有兩種戰法的技巧派頭目

在蜜月套房等待玩家的ゴルドー會坐在武裝椅子上發動攻擊。他的攻擊方法共有火箭砲，機關槍和跳躍壓制等三種。將他打倒之後，戰場會轉移到之前和武裝直昇機戰鬥的交誼廳，此時他會掏出雙槍發動攻擊。除了邊走邊射的攻擊法之外，往前飛撲中發動的連射也有相當大的威力。



↑在扶手及靠背的部分各裝有兩挺機槍與火箭砲，他會利用複數的腳來進行步行移動。



↑當他和玩家面對面時就會使出這一招，以腹部在地上滑行，並且發動射擊。

Tactics 保持距離來戰鬥

當他還坐在武裝椅子上時，需要注意的攻擊招式是跳躍壓制。由於速度相當快，所以如果等看到才閃，多半都會來不及躲。他在使用這一招之前會喊一句「潰れちまいな!(看我壓扁你!)」，在聽到這個聲音的瞬間就往旁邊跳開吧。在交誼廳中戰鬥時，要小心對方的飛撲。對於他所使用的飛撲，櫃檯的下方是最好的閃避位置。有效的攻擊法是射擊連段。如果完全命中的話就可以讓他跌倒，這時就趁機拉開距離並集氣，之後再發動射擊連段。這樣重複就可以了。



↑隔著柱子和敵人對峙的話就不會被對方的攻擊打中了。



↑在柱子旁邊的花盆會容易對移動造成妨礙。



↑就算在櫃檯下方也還是會被頭目的射擊攻擊打中。

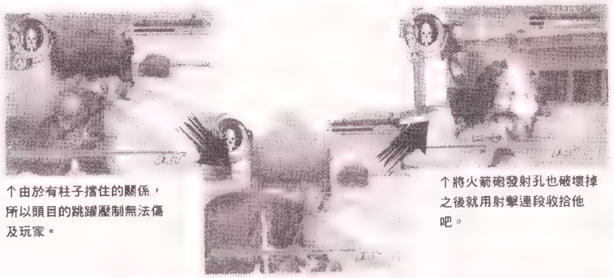


↑用射擊連段從背後發動攻擊吧。

MASTER of O.D.

利用武裝椅子來賺取AP

將武裝椅子的兩具機槍都加以破壞，同時隔著房內的柱子和頭目對峙後，將柱子破壞，這樣就算是完成準備了。接下來只要能夠連續地將火箭砲反彈回去就可以不停地使AP增加了。



↑由於有柱子擋住的關係，所以頭目的跳躍壓制無法傷及玩家。

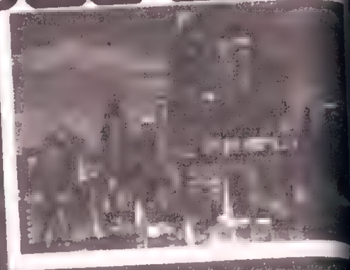
↑將火箭砲發射孔也破壞掉之後就用射擊連段收拾他吧。

SEED HUNT

STAGE 2



和 SEED 有關的組織一直都沒有真正絕跡。所以只好一個個將它們都加以粉碎了。這樣下去，我想遲早有一天能找出在幕後操縱的黑手。希望能夠在這個組織中發現一些可用的情報……。



STAGE INFORMATION

深受 SEED 殘害的組織

在這個關卡中，要對超級市場、貨櫃倉庫及賭場等三個區域進行襲擊，每個區域的特徵都有相當大的不同。超級市場中配置有相當多的物件，地形十分複雜。在貨櫃倉庫時必須面對有如城堡般堆積如山的貨櫃，至於賭場區則有著許多為應付來犯的敵人而設置的各種防犯裝置。



↑只要通過一個區域就會出現記錄點，因此可以慢慢地來進行攻略。



EQ D.SHOT

Lv.1	Lv.1	Lv.1
Lv.1	Lv.1	Lv.1
None	None	None

Enemy List

機械型的敵人相當難纏



- カート・ガイ
- オーグマン・ボムス
- スロットマシン
- カードテーブル
- ルーレット
- ハンドガン・マフィア
- マシンガン・マフィア
- ランチャー・マフィア
- フォークリフト
- ソードマン
- ビッグ・マシンガン

攻略流程表

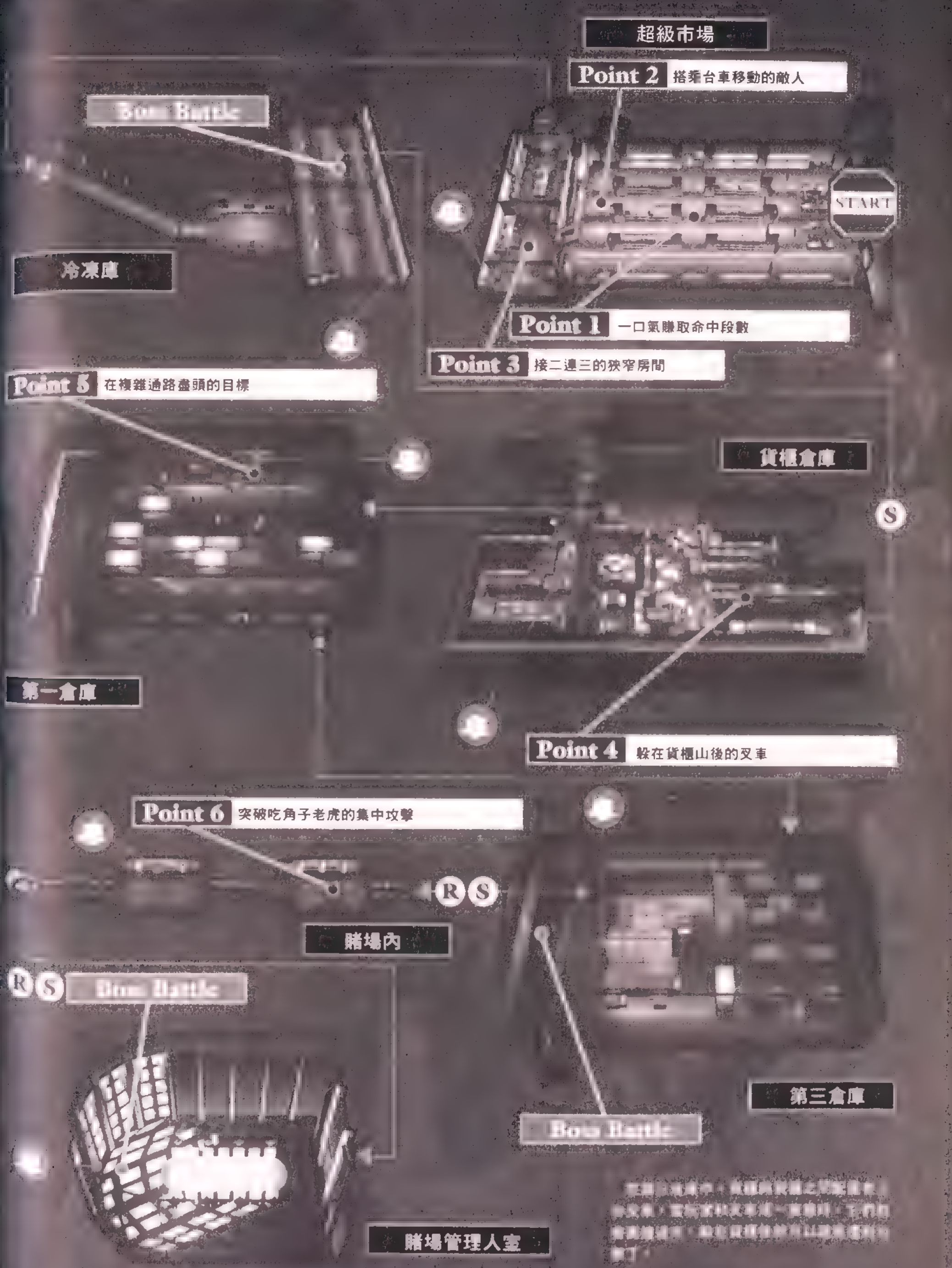
超級市場
↓
冷凍庫
↓
頭目：アフロ・新
↓
SAVE
↓
貨櫃倉庫
↓
第一倉庫
↓
第三倉庫
↓
頭目：ビッグランチャー・黒岩
↓
RESULT・SAVE
↓
賭場內
↓
賭場管理人室
↓
頭目：アル、ベッティーナ
↓
RESULT・SAVE

最高結果

雖然機會多，但是判定也相當嚴格

BEAT COUNT	700(450)
KILLS	500(130)
LIFE REMAINING	100%(100%)
CLEAR TIME	12'00"00(3'00"00)
ART POINTS	200(200)

AREA MAP



Point 1 一口氣賺取命中段數

在超級市場中的商品架上擺設的貨品幾乎全部都是可以破壞的物件。就算只攻擊它們，全部破壞的話也可以賺到相當高的命中段數。如果再加上敵人的話就能夠讓連段數超過 500 了，所以就在這裡盡量設法增加毀滅射擊的使用次數吧。在破壞物件時很容易遭到格鬥型的敵人包圍，一旦發現情況不妙就趕快用接近攻擊將周圍的敵人清除掉吧。



←爲了能夠更有效率地賺取命中連段數，最好從前方的物件開始破壞。



→邊移動邊破壞物件吧。注意連射的速度，避免發生因爲按得太快而進入爆裂模式的情況。

Point 2 搭乘台車移動的敵人

這裡要注意站在台車上，在區域內巡邏的敵人。要是被他們撞上的話就會跌倒，連段也會因此而中斷。由於他們的體力都不高，所以當他們還在遠處的時候就用射擊解決掉吧。當打倒所有敵人之後會收到スパイク的通信，如此就可以往裡面移動了。接下來的敵人會從店內的兩扇門中登場，所以最好事先埋伏在門邊等敵人出現。



←由於敵人只會對行進方向發動攻擊，所以要是能繞到他們背後就沒什麼好怕的了。瞄準台車的前方發動射擊吧。



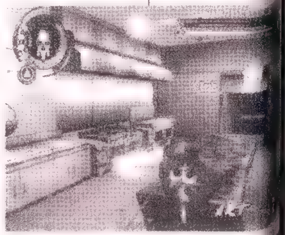
→事先將商品陳列架破壞的話，在超市內的視野就會寬廣許多，所以還是盡早將這些物件轟掉吧。

Point 3 接二連三的狹窄房間

在突破寬廣的超市後會來到連續好幾個狹窄房間的區域，在房間的盡頭處可以看到兩扇門。左邊的門進去之後是死巷，右邊的門才是正確路線。不過如果不管左邊的門而直接前進的話，敵人就會從背後發動攻擊。所以在打開右邊房間的門之後要趕快按L2鈕來進行反轉，將背後的敵人殲滅。還好此時只會出現一些很弱的敵人，只要用射擊就能夠輕鬆解決他們了。



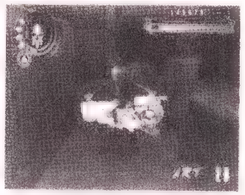
超市(調理室)MAP



↑破壞這個調理台的話就會起火，最好…這一點之後再將它破壞。

Point 4 躲在貨櫃山後的叉車

要是遭到擋住貨櫃間通道的叉車攻擊的話，就會被彈飛到遠處，並且倒地。這樣一來不但會受到嚴重的傷害，同時還很浪費時間，所以可以先將它們破壞，或是躲在轉角處等它們通過。將射擊連段集氣到最大狀態時發動攻擊的話就可以將它們前方的裝備打掉，雖然相當有效，不過使用時注意一定要保持距離。要是距離太近的話，在射擊連段中就會遭到對方突破了。



←只要能將前方部分破壞掉的話就可以從旁邊鑽過去了。



←將本體破壞的話會發生爆炸，所以要從遠處發動攻擊。

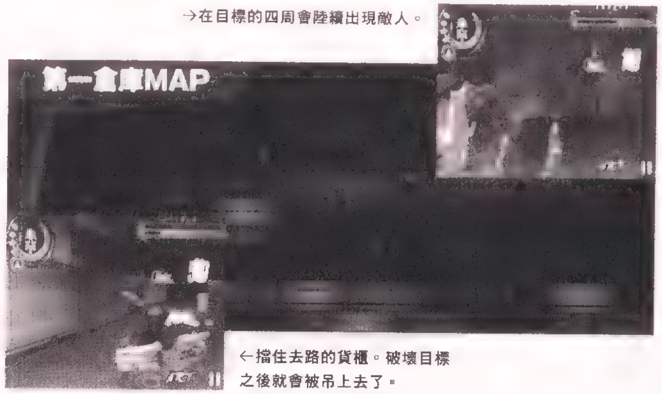


Kabane

本大爺的射擊連段跟グレイヴ和ビリー不同的地方在於，我只要一下就能把叉車打爛了。再加上我的側轉動作也很快，所以很容易閃避。如果是我的話，在短時間內就可以突破礙事的叉車了。

Point 5 在複雜通路盡頭的目標

在第一倉庫中，貨櫃和樓梯讓地形出現了相當大的高低變化，所以構造有點複雜。在進入倉庫後的第一個區域中，必須要移動擋住去路的貨櫃才能繼續前進。這個裝置就是此處的目標，位於區域左邊深處的樓梯上方盡頭處。由於樓梯的寬度非常狹窄，所以難免要和敵人正面衝突。事先用射擊連段轟擊，邊減少敵人的數量邊前進吧。



→在目標的四周會陸續出現敵人。

←擋住去路的貨櫃。破壞目標之後就會被吊上去了。

COLUMN 對付討厭敵人的方法

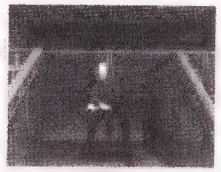


在倉庫裡面時要特別注意臉色蒼白的傢伙，因爲他們會抱著大炸彈撞過來。那個炸彈的威力可不是開玩笑的。所以一定要在他們靠過來之前就引爆炸彈。當他們衝過來時就用射擊連段迎頭痛擊吧！

這次的目標

TARGET

オーグマン・ボムズ





↑在有空間往左右閃避的橋上時是很容易躲過的。

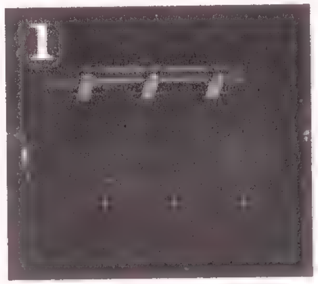


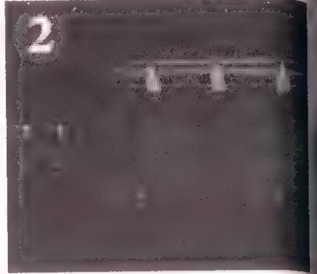
↑在通道等狹窄地方時就要事先準備好射擊連段了。

Point 6 突破吃角子老虎的集中攻擊

要是接近賭場內的吃角子老虎的話，就會遭到它們的內藏式機槍攻擊。再加上它們又是同時好幾台一起發射，所以要是被打到可就相當麻煩了。在此可以採取邊防禦吃角子老虎機槍的攻擊，等待它們發射結束後的破綻加以反擊，或是保持距離，從遠處慢慢地破壞，在這兩種方法中選一種吧。

會發動攻擊的物件



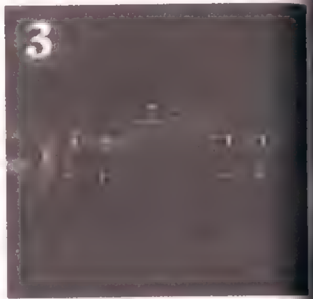




↑其中也有會發射火箭砲的輪盤，不過一樣可以反彈回去。



↑從吃角子老虎不會有所反應的位置攻擊時，要以手動的方式來瞄準。



Boss攻略　Life　Power　Speed　Guard



超級市場老闆
アフロ・斬

他會在超級市場的地下冷凍庫等待グレイウ等人，充分活用他的敏捷，以高速移動來玩弄對手，並且使用滑行的方式攻擊。此外，他的手下數量也不少，最好趕快將冷凍庫內的障礙物都破壞掉，以確保視野範圍。

ENEMY ACTION

快到看不清楚的高速移動

滑行的攻擊速度非常快，想閃避的話可能需要事先預測才躲的過。不過，這個頭目也就只有速度比較快而已，其他的能力都不高，所以就算遭到攻擊也不會受到太大的傷害。



←當他發出刺耳的叫聲時就表示他要使用滑行攻擊了。

TACTICS

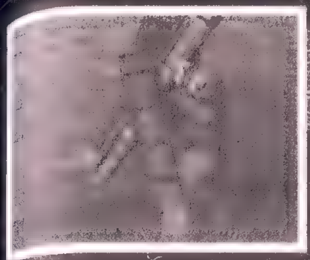
做出容易確認對方動作的狀況

首先要將吊掛在冷凍庫內的物件都破壞掉，當視野打開之後就保持距離用槍來攻擊吧。同時記得當他發出叫聲時就要做好閃避滑行攻擊的準備。



←如果無法確實掌握對方動作的話，使用毀滅射擊來阻止他的行動吧。

Boss攻略　Life　Power　Speed　Guard



倉庫負責人
ビッグランチャー・黑岩

以倉庫為據點的組織頭目，由於他裝備了盾牌，同時又躲在貨櫃的另一邊的關係，所以防禦力相當高。會從在輸送帶上移動的貨櫃隙縫中發射火箭砲，或是以投擲炸彈的方式來阻止玩家接近。

ENEMY ACTION

滿天亂飛的火箭砲和炸彈

他的主要戰法是以炸彈來封鎖對方的行動，接著再以火箭砲來攻擊。此外，在輸送帶上還會出現無數的手下來掩護頭目進行攻擊。



←火箭砲攻擊可以[illegible]成單發及連射等兩種，最好盡可能地將它們都反彈回去。

TACTICS

利用頭目的火箭砲攻擊

站在貨櫃上，利用反彈火箭砲的方式來給予頭目打擊吧。當小兵從輸送帶上出現時就要盡快將他們收拾掉。如果炸彈掉下來的話就躲到貨櫃下方去吧。



←為了能夠順利擊中頭目，最好看準貨櫃間的空隙來反彈火箭砲。

Boss攻略　Life　Power　Speed　Guard



賭場管理人
アル・ベッティーナ

在背後操控這次SEED販售事件的主謀者，就和他掌控的武裝賭場一樣，他也做好了迎擊グレイウ等人的萬全準備。在這個中央有著圓桌的房間，戰鬥的勝負關鍵就在於要如何防止被逼入絕境的敵人逃走。

ENEMY ACTION

掌握逃走的行動模式

好像是為了逃離玩家似的，他會盡可能地保持在隔著圓桌和玩家對峙的位置上。此外，他還會躲到我方無法攻擊的桌子底下去，並且在那裡進行射擊。



←將桌子周圍的人像物件全都破壞的話，[illegible]就會躲到桌子底下去。

TACTICS

在接近前先阻止對方的動作

接近後發動近距離攻擊是相當有效的戰法，以鎖定→射擊連段的方式來阻止對方行動後，很容易就可以接近他了。如果他躲到桌子底下去的話就只能等他自己出現了。



←如果看起來似乎無法阻止他的行動時就使用毀滅射擊吧，可以藉由破壞裝飾用盔甲的方式來賺取所需的D值。

DARK CITY

ダークシティ

STAGE 3



雖然被賭場的負責人騙了，不過至少得到了牙狼和ウォン老爺爺的協助，所以也還好啦。有關ウォン老爺爺提到的コルシオネ家族……就算只是爲了潛入那裡也好，無論如何都要先逃出這裡再說！



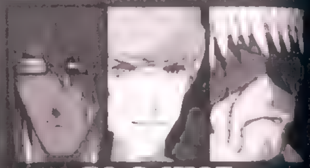
STAGE INFORMATION

死神的逃出

這個關卡中的重點是在細長的通道及樓梯等之前未曾遭遇過的，極端狹窄的地方進行的戰鬥。除了我方的行動受到限制之外，敵人的攻擊也比之前的關卡來得更加激烈。想通過這一關的話就必須學會利用狹窄地形來戰鬥的方法。



↑出現的敵人數量也相當多，因此所會受到的傷害量也會隨之上升。善加利用毀滅射擊的恢復效果吧。

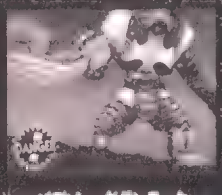


EQ D.SHOT

Lv.1	Lv.1	Lv.1
Lv.2	Lv.1	Lv.1
Lv.1	Lv.1	Lv.1

Enemy List

具有破壞力的敵人大集合



- バズソー・ギガンテック
- ビッグ・ソード
- ランチャーヘッド
- マフィアワゴン
- マシンガン・マフィア
- ランチャー・マフィア
- マシンガンボーグ
- NINJAソード
- ハンドガン・マフィア
- マシンガン・マフィア
- ソードマン

最高結果

BEAT COUNT	350
KILLS	400
LIFE REMAINING	100%
CLEAR TIME	10'00"00
ART POINTS	200

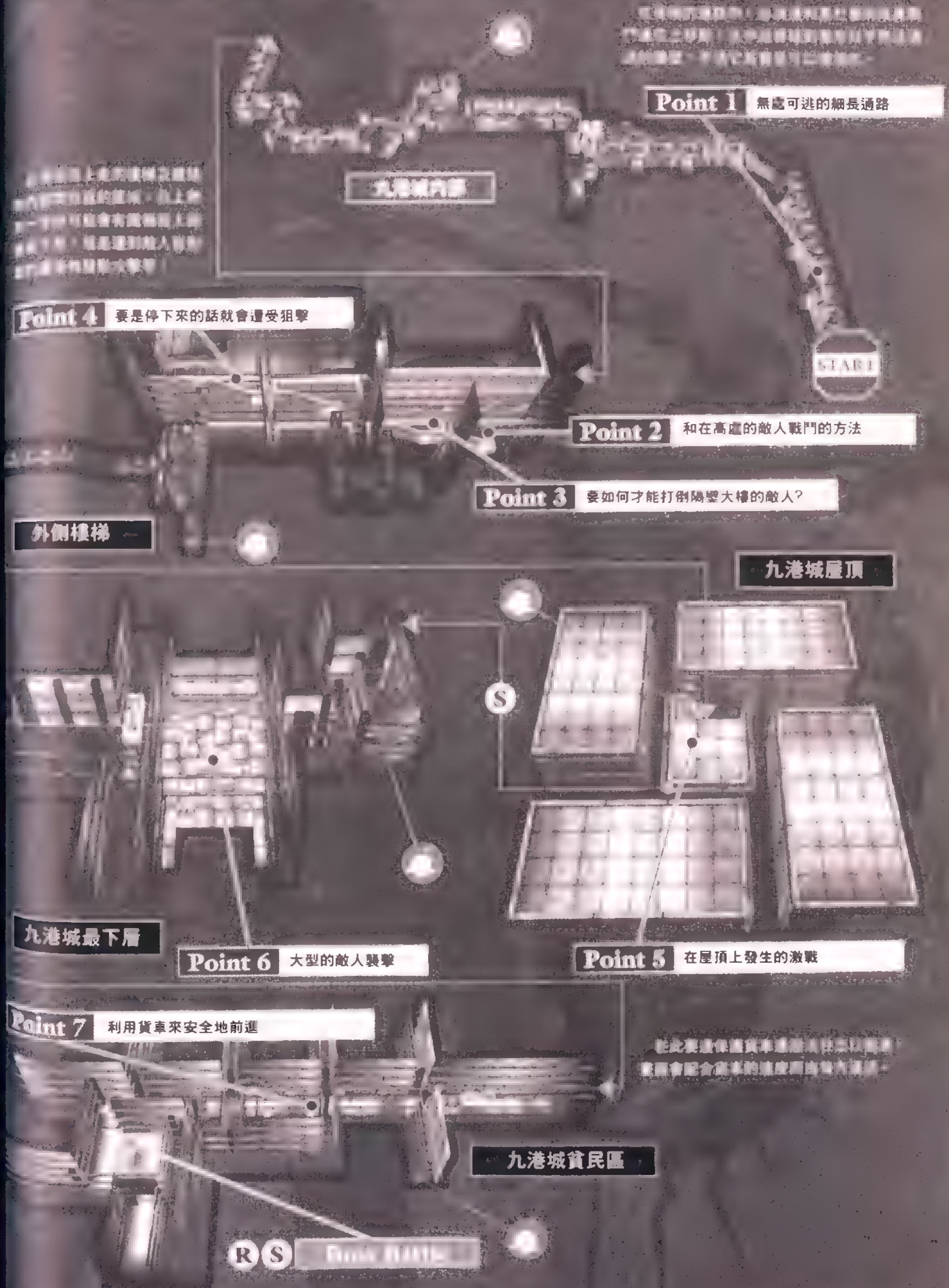
注意能夠賺取命中連段數的重點

雖然敵人的數量很多，攻擊也相當猛烈，但是如果因此就隨便使用毀滅射擊的話，只會使得從關卡的後半段開始到頭目戰爲止都變得更加難以突破而已。在來到屋頂之前要盡量賺取命中段數，將毀滅射擊保留到和頭目交戰時再使用吧。

攻略流程表

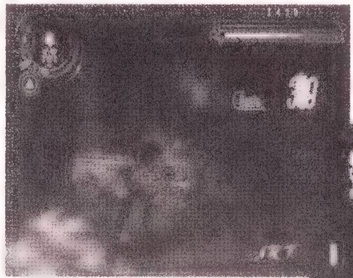
九港城內部
↓
九港城屋頂
↓
外側樓梯
↓
SAVE
↓
九港城貧民區
↓
九港城最下層
↓
頭目：ブルドーザー
↓
RESULT・SAVE

AREA MAP



Point 1 無處可逃的細長通路

開始的地點是一條看不清楚前方狀況的昏暗通路。只要往前移動，敵人就會從前方出現，而且數量相當多。由於這是一條狹長的通路，所以沒有可以藏身的地方，因此當敵人的攻擊太過激烈時就只好防禦了。當格鬥型敵人接近時再解除防禦來應戰吧。在此雖然也設置了柱子和木箱等物件，不過如果勉強去破壞它們的話也只會讓自己露出破綻而已，所以還是盡量以攻擊敵人的方式來賺取命中連段數吧。



←注意不要破壞鐵桶。要是破壞的話，地面就會起火燃燒，可能會因此而受到傷害。



→某些地方會有敵人從上面跳下來。雖然他們會突然出現在背後，不過只要冷靜地用接近攻擊來對付就沒問題了。

Point 2 和在高處的敵人戰鬥的方法

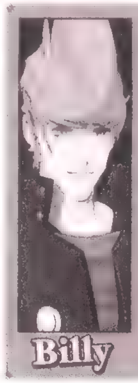
在這個關卡中常常會碰到必須爬上樓梯的情況。在爬樓梯的期間仍然會出現敵人，此時玩家就一定會陷入要仰視敵人的情況了。由於攻擊是朝正面發動的，所以打不到在高處的敵人。要從下方攻擊位於高處的敵人時，只要在可以看見敵人的狀態下進行鎖定就會自動瞄準上方的敵人。這樣一來就可以對高處進行攻擊了。



←和普通的鎖定相同，和敵人的距離太遠時就無法鎖定。



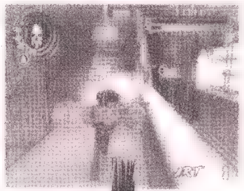
←雖然可以在垂直跳躍中進行射擊，不過只能一槍一槍地打而已。



像我這樣畫出弧形的華麗射擊，在狹窄的通路時很容易就會被牆壁或是物件所擋住。這種時候就要將敵人引誘到寬廣的地方後再來戰鬥。哎、這就是華麗的攻擊所必須背負的宿命吧。

Point 3 要如何才能打倒隔壁大樓的敵人?

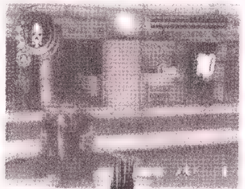
來到外側樓梯區後，敵人會從另一邊的大樓發動攻擊。問題是外側樓梯只有扶手而已，沒有可供躲避的掩蔽物。雖然通過這個區域的條件是將敵人全部殲滅，不過並不一定要親自打倒。在隔壁大樓並排在一起的兩名ランチャー．アーミー背後有著鐵桶。只要將它們破壞掉，爆炸的衝擊波就會讓隔壁大樓倒塌，如此就可以讓敵人全滅了。



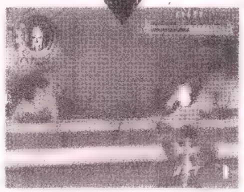
←破壞由上方滾下來的鐵桶並努力往上爬。



←在轉折點附近轉身面向隔壁的大樓。



←鐵桶就在ランチャー．アーミー



←只要將鐵桶破壞，大樓就會隨之倒塌了。

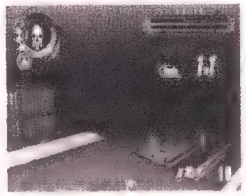
槍神0.D　完全攻略本

Point 4 要是停下來的話就會遭受狙擊

第二次走上外側樓梯後就會來到隔壁大樓視野良好的屋頂。將在屋頂上的所有敵人殲滅後，會出現新的敵人。拿槍的敵人會直接從屋頂上發動攻擊，而拿劍的敵人則會從屋頂上跳到樓梯上去。如果停止不動的話將會遭到屋頂上敵人的集中攻擊，所以要邊開槍邊平行移動，將敵人一個個解決掉。只要能打倒第三波出現的敵人就可以繼續前進了。



←要是一下子吃了這麼多發子彈的話就不用玩了。



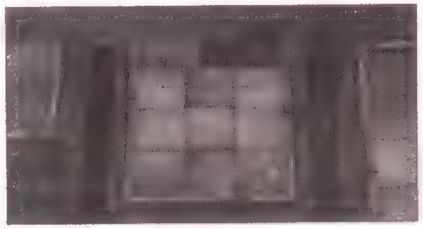
←樓梯的最上方是和持槍型敵人戰鬥時的安全地帶。



我是邊彈吉他邊爬樓梯的，對吧？這樣一來就會因為姿勢太過前傾的關係，所以電擊都在出手後沒多久就被遮斷了。既然不能跑的話，或許往後移位之類的方法可以行得通也說不定？

Point 5 在屋頂上發生的激戰

這個區域可說是這個關卡中最大的難關。必須突破不停出現的敵人以繼續前進。由於敵人也會從周圍的大樓中出現，所以不要只注意位於攻擊範圍內的敵人。在努力打倒了一陣子敵人之後，會出現兩隻NINJA ソード，它們可說是ソードマン的性能強化版，在下一頁中會說明對付它們的方法。打倒NINJA ソード之後，バズソー．ギガンテック就會出現，這場屋頂上的激戰也即將進入最後階段。



在屋頂上時，要盡量保持在這個位置。因為在這裡就可以由正面來迎擊敵人了。

在這裡拼命地射擊，努力地打倒敵人。如果有敵人從背後接近的話就用接近攻擊來對付吧。



↑要是在屋頂的中央區域附近的話，在轉眼之間就會遭到包圍了。



↑採取對付ソードマン的方法來處理NINJA ソード就可以了。發現破綻就使用射擊連段吧。



最後出現的那個大傢伙，根本就不堪一擊嘛。我光靠電擊就能輕鬆解決他了。不過從グレイウ他們陷入苦戰的情況看來，那個大傢伙的弱點似乎就是電擊的樣子？

バズソー．ギガンテック的攻擊模式



↑當他將兩手高舉時就表示他要發動這一招了。在他捶擊地面前一瞬間起跳吧



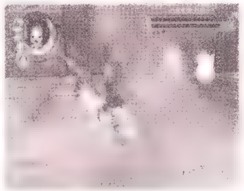
↑不要想正面和這一招進行對抗，只要保持距離就沒問題了。

Point 6 大型的敵人襲擊

想要和貨車會合時，大型的敵人就會出現。它會堵住入口，因此必須在無處可逃的狀況下作戰。它的攻擊方式雖然和小兵一樣，都是機槍、火箭彈和劍，不過每一下的威力都相當高，只要被打中就會飛出老遠。耐久力也相當驚人，如果進入長期戰的話，我方會比較容易被逼到危險邊緣，所以最好使用射擊連段等高威力的攻擊一口氣定勝負。



←對於一開始就已經存在的敵人，把他們引到入口附近去解決會是比較安全的戰法。



←邊以向後移位來保持距離，邊進行射擊連段的集氣行動吧。



對於在此出現的敵人，最好能用接近攻擊盡快把他們解決掉。因為我往前方跳躍時是無敵狀態的關係，所以一定要好好利用這一點。能夠衝進敵人懷裡的話就簡單了。

Point 7 利用貨車來安全地前進

在這個區域中必須和貨車一起前進並打倒敵人。不過由於此時並不是要保護貨車的關係，所以反而可以拿貨車來當作防彈盾牌。另外，站在貨車旁邊前進的話，就能夠在一對一的情況下和敵人戰鬥了。不過，此時如果破壞瓦斯桶或是鐵桶等會發出火焰的物件的話，將會使自己陷入無法閃避在地上延燒的火焰的情況。



←配合貨車的速度前進。



←在左側的空間中藏有重格鬥型的敵人。



←當敵人碰到貨車時也算是被打



←只要能通過這裡就可以到達頭目所在的區域了。

COLUMN 對付討厭敵人的方法

這個穿著紫色服裝的傢伙會使用衝刺後揮砍、回轉跳躍、三段斬等多種招式。而且每一招的威力都相當大。雖然他會防禦射擊攻擊，不過總之開槍猛轟就是了。當他受不了的時候就會解除防禦，那時就把他打成蜂窩吧。



這次的目標
TARGET
NINJAソード

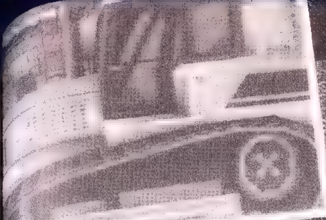




↑用射擊逼對方防禦，讓他停下來，接著以往後方移位的方式拉開距離。



↑為射擊連段做好集氣的準備，一口氣重創他吧。



Boss攻略 ブルドーザー

Life　Power　Speed　Guard

由於這裡必須同時和兩台作戰，而且從正面發動的攻擊又都會被反彈回來的關係，所以找出空隙繞到敵人背後就變得非常重要了。

Enemy Action 一步一步逼近的壓力

在此會有兩台外觀和能力都完全相同的ブルドーザー向我方發動攻擊，同時還會出現手持機槍或大劍的敵人。在這個正方形的戰場中，一旦被逼到角落就很不容易再逃出來，所以在戰鬥時最好保持在地圖的中央部份。正面發動的攻擊對ブルドーザー無效，要利用對方轉換方向的速度緩慢的這一點，以橫向的跳躍繞到敵人背後來攻擊。



↑鎖定玩家後以高速度衝撞過來。



↑裝在前端部分的刀刃可以讓由正面而來的攻擊無效化。

Tactics 以彷彿貼在頭目背後般的方式來移動吧

這場戰鬥的關鍵在於要如何才能繞到頭目的背後並且發動攻擊。當我方左右移動時，頭目也會配合我方的行動來改變方向。不過如果使用橫向跳躍的話就可以在頭目完成方向轉換前繞到對方背後，一繞到敵人後方就立刻發動攻擊吧。只要如此重複進行就能慢慢地讓對方累積傷害。在戰鬥中要隨時移動右類比搖桿，如果能夠一直讓視點保持在可以同時看到兩台頭目動態的話，就比較不會發生不知何時被逼到角落，遭到包圍的情況了。



↑當對方發動撞擊時才進行迴避的話，通常是一定來不及的。



↑只要避免正面面對對方，它們就不會發動撞擊了。



↑對於機槍型的敵人，只有在他們確實會造成妨礙時才有必要將之打倒。



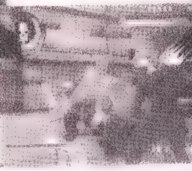
↑用毀滅射擊來一口氣清除大型的敵人吧。

MASTER of O.D.

只要能將不停防禦我方攻擊的刀刃拆掉的話，要給予頭目傷害就變成非常簡單的事了。其實連接刀刃和本體的兩隻手臂是可以鎖定的，攻擊手臂並且將之破壞的話就可以解除對方的刀刃裝備了。



↑如果是在手臂將刀刃垂下的狀態時，就算是從正面攻擊也能讓頭目受傷。





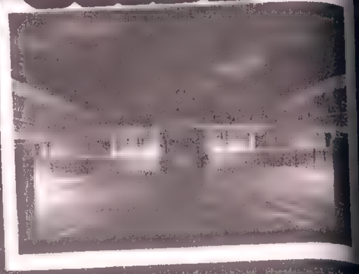
↑要是能將刀刃拆除的話，不管從哪個位置攻擊都可以給予頭目打擊了。

MERCENARY UNIT

STAGE 4 マーシナリーユニット



透過ウォン的介紹，我們從ヴィーダ處打聽出了一些情報，不過卻再度遭到了敵人襲擊。這次的對手是經過完美訓練的軍隊……。這將會是到目前爲止最棘手的敵人，希望大家都能夠平安逃出這裡!



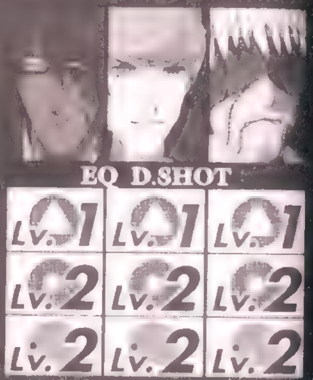
STAGE INFORMATION

① 染血的智慧之書

在這個關卡中，必須面對的敵人由黑社會的成員變成了軍方的士兵。他們會使用閃光彈或側翻等之前未曾見過的動作，因此我方的攻擊將會比較不容易命中他們。此外，在每個區域中會出現的敵人數量都相當多，因此往往會陷入要同時對付許多敵人的情況，所以必須學會面對多數敵人時的戰鬥方法。



↑在昏暗的房間中，很不容易分辨出敵人的位置，這種時候最好不要輕舉妄動。



Enemy List 出現的敵人全面更新



- New マシンガン・アーミー
- New ランチャー・アーミー
- New ビッグランチャー・アーミー
- New ビッグマシンガン・アーミー
- New [illegible]
- New [illegible]
- New 裝甲車

攻略流程表

圖書館資料室
↓
圖書館閱覽室
↓
SAVE
↓
展示通道
↓
展示室
↓
頭目：機動戰車
↓
RESULT・SAVE

最高結果

BEAT COUNT	550
KILLS	160
LIFE REMAINING	100%
CLEAR TIME	10'00"00
ART POINTS	200

用火箭砲攻擊來賺取AP

在這裡會出現許多使用火箭砲攻擊的敵人，要是被打中就會摔倒，命中連段也會因此而終止。不過如果能成功把火箭砲反彈回去的話就可以增加AP。所以除了不能被火箭砲擊中之外，與其採取迴避，不如積極地將它們反彈回去吧。

AREA MAP

圖書館資料室

在此會遭到敵人包圍，將他們各個擊破後，從位於內側的樓梯逃離這裡吧。

圖書館閱覽室

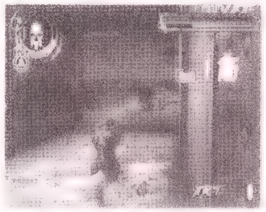
不愧是閱覽室，在這個區域中擺放了非常多的書，必須要在書架之間進行移動。



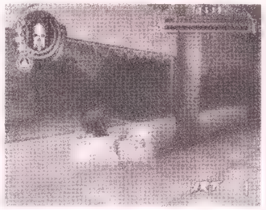


Point 1　破解開始之後面臨的包圍網的方法

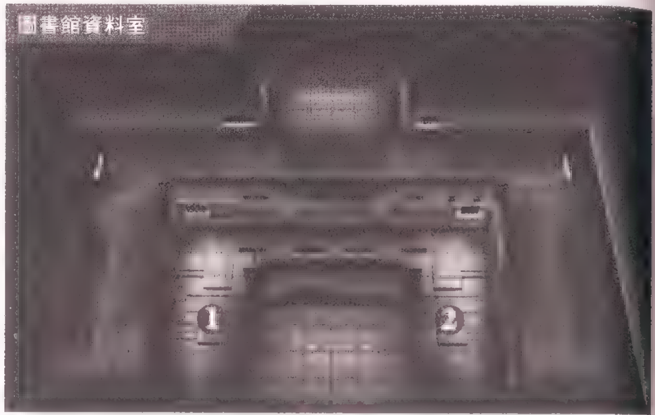
這個關卡是在遭到大群傭兵包圍的狀態下開始的。如果就這樣停在原地不動的話，將會遭到由正面及左右等三方面發動的攻擊。為了避免這種情況發生，在開始之後，隨便往左或往右都可以，總之先移動到盡頭處，在那裡反轉，將敵人打倒吧。對於會從玻璃的另一邊移動到玩家所在的通路上，直接靠過來的敵人，最好在被他們貼近之前就先用射擊連段把他們解決。



←對於位於窗戶另一邊的敵人，可以先將玻璃打破後再對他們發動攻擊。



←無法由我方主動移動到玻璃的另外一邊。





在這裡出現的都是一些慣於戰鬥的傢伙。要和這種敵人對抗時，只知道胡亂開槍是贏不了的。如果是我的話，我會用破綻小的跳躍來四處移動，接著用集滿氣的接近攻擊一口氣把好幾個敵人給砍翻。



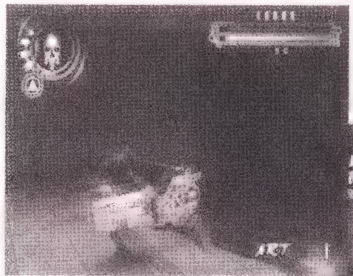
←在將進入視野範圍內的敵人全部打倒之前都無法繼續前進。



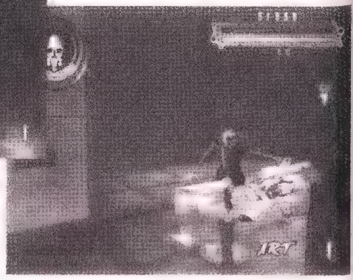
←當新的敵方增援出現時，要移動到這個地方來。

Point 2　敵方的增援會打開逃生門

擊破了一定數量的敵人之後，敵方增援的マスターソード．アーミー和ランチャー．アーミー就會打破門闖進來。將侵入的敵人全部解決後就可以從被打破的門逃到外面去了。門外也有為數眾多的マシンガン．アーミー和ランチャー．アーミー在等著。可以利用牆壁型的物件來抵擋子彈。將所有的敵人都殲滅吧。



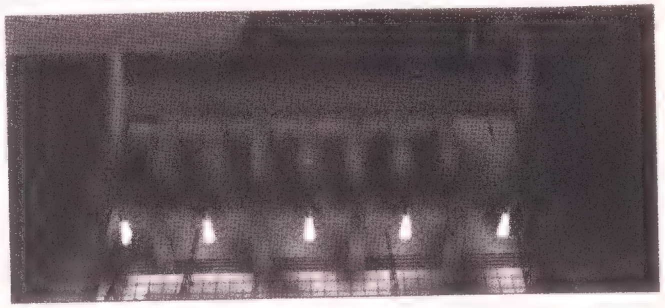
←將牆壁狀的物件破壞時，左右兩邊都會出現破損。利用剩下來的中央部份來抵擋子彈吧。



→雖然兩個樓梯都會出現GO的記號，不過不管走哪一個，其實都會到達同樣的區域。

Point 3　利用書架來擋子彈

因為在此有書架等各式各樣的物件，所以是賺取命中連段數的好地方。就算將書架破壞，它的形狀還是會保留下來，所以可以用來防禦敵人的攻擊。在中途出現的，從裝甲車上下來的マシンガン．アーミー也是增加命中連段數的好目標。

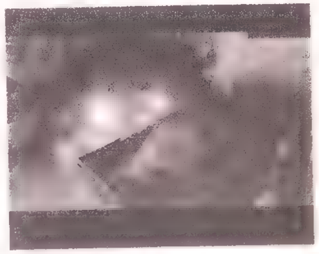




↑利用書架來擋子彈時，要站在書架邊緣處採取平行移動。



↑攻擊裝甲車的時候，書架也可以派得上用場。不過此時要注意不要被傭兵接近。



↑破壞裝甲車後就會進入展示畫面，如此一來這個區域就算是過關了。

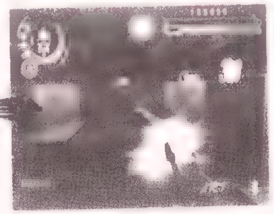
Point 4　毀滅射擊的儲存程度?

如果之前累積的毀滅射擊數量不夠的話，在和頭目戰鬥時就會陷入苦戰。如果存量還很足夠（三個以上）的話，可以採取零損傷攻略法，如果不夠（兩個以下）的時候，就只好使用賺取命中數的攻略法了。

存量足夠的情況



←隨時注意集氣，用射擊連段盡快解決。



←鎖定加連射，同時後退，拉開與敵人間的距離。



和軍隊戰鬥真的是很煩人的事哪。不過如果是我的話，因為和頭目戰鬥時只要能夠使用兩次「陽氣にやろうぜ」就可以了，所以不需要勉強去拼命中段數。如果之前累積的夠多的話，乾脆就賞個幾發給這些士兵們享用吧。

存量不夠的情況



↑為了不讓命中連段中斷，最好避免發生因為被火箭砲打中而倒地的狀況。





↑對於手持盾牌的ランチャー．アーミー，要以接近攻擊的方式來讓連段持續。

Point 5 對應敵人的展開的方式採取攻擊

第二個昏暗的展示室中，幾乎和前一個房間是完全相同的構造。只不過，因爲敵人會從前後的門出現的關係，很容易陷入被夾擊的危機。進入到房屋的中央之後，就會從正面的門出現敵人。マシンガン・アーミー會朝左右兩旁散去的關係，從中央進來的ビッグ・マシンガン・アーミー和ランチャー・アーミー這樣，從攻擊力高的敵人爲順序利用ショットコンボ來打倒。之後立刻使用ショット攻擊將左右的マシンガン・アーミー打倒吧。



←在房間中央部有設置炸彈，雖然和地板是相同的顏色很難區分，不過在要爆炸之前會閃爍著的關係，看到這個信號之後就迴避掉爆炸吧。



→ランチャー・アーミー以及ソード・アーミー等的，在被擊倒之後仍然會使出攻擊敵人，最好可以使用ショットコンボ優先打倒吧。



←打倒中央的敵人之後，立刻反轉。將在兩側的マシンガン・アーミー給打倒。因爲會使用側翻速度很快，不過除此之外並不會太恐怖。



→從對面的門也會出現敵人的關係，採取同樣的攻擊吧。使用ショットコンボ沒有辦法打倒的情況的話，就使用接近攻擊。打倒時不要花太多時間。



Kabane

敵人會突然衝進來的煉獄，在三人之中我是最適合不過的。因爲我的接近攻擊的揮動速度是最快的。敵人群聚成一堆的時候，衝進敵陣揮舞刀子就相當有用。如果太危險的話就往後跳躍逃出就可以了。

COLUMN 令人討厭的敵人的料理法



被這傢伙用マシンガン打到的話，就會被打飛而倒地。因此，其他敵人便會趁著這個機會包圍過來，眞是令人感到不爽阿。所以，最好的方法就是不要接近這個傢伙。幸虧沒有拿著盾的關係，用ショットコンボ來問候他吧。

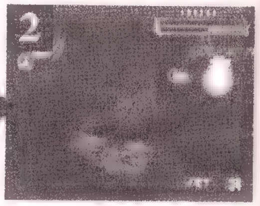
本次的TARGET

ビッグ・マシンガン・アーミー

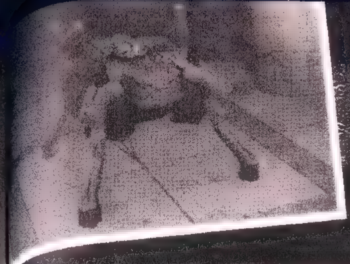




↑使用ショットコンボ相當具有效果。迴避掉マシンガン持續累積計量吧。



↑抓準和其他敵人同時出現的時機，一口氣打倒吧。



Boss攻略 機動戰車

Life　Power　Speed　Gurd

擁有高強機動力和火力的兵器，和毒梟們所持有的東西不太一樣，可以窺知コルシオネ絕大的力量。

Enemy Action 不要對詭異的行動給迷惑

通常會一邊用機槍射擊一邊移動，在其中再交織著發射飛彈的攻擊就是其主要的攻擊模式。只不過，原地的高速迴轉，以及貼在牆壁上的移動，等等的詭異的行動會讓攻擊的效果產生很大的變化。打倒一台之後也還爲結束，之後還會有兩台相同的東西登場，是兩階段所構成的頭目。

機關槍＆飛彈



↑原地迴轉的全方面發射以及貼在牆壁上的移動，從背後進行槍擊等的詭異的攻擊。

突進



↑朝玩家的方向直線的衝擊。因爲和平常的動作很難分別的關係，靠近之後就立刻遠離吧。

Tactics 要同時以兩台爲對手需要相當的技巧

對手只有一台的時候，躲在中央的柱子後面，就可以迴避掉所有的攻擊。如果開始進行貼在牆壁上的移動之後，就配合其動作移動到柱子的另外一側吧。攻擊的機會就是貼在樣上的瞬間。使用ショットコンボ等的命中之後就會從牆壁上掉落，就可以趁其倒地的時候加以追加攻擊。如果變成兩台的話攻擊便會更加激烈的關係，在兩台登場之後立刻發動時間失速型的デモリッション・ショット，將其中一台解決，然後剩下一台就照之前的方法將其解決吧。



[illegible]



[illegible]



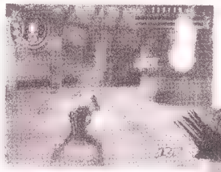
↑貼在牆壁上的瞬間是完全沒有防備的狀態。



↑發動時間失速之前，務必將兩台分開。

MASTER of O.D.

將頭目利用中央的柱子分開，躲在柱子的背後朝一台戰車進行僵硬攻擊。對手產生僵硬狀況的時候在趁隙加以攻擊吧。因爲和兩台同時戰鬥的話相當嚴苛的關係，但是使用這個方法的話還是有機會的。



↑要注意使用集中型的機關槍攻擊。進行防禦的話，可以將損傷壓到最低。



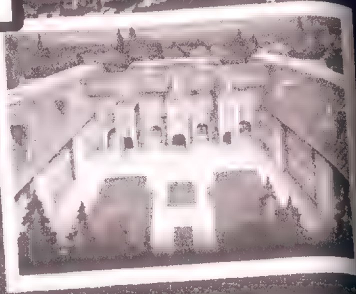


↑接近攻擊的空隙相當大。除了屍以外的話最好不要使用。

RESIDENCE

STAGE 5





終於到了……。這就是ドン・コルシネオ的宅邸了。有著在裡面的每個都是暴力的專家，以及未確認的オーグマン和真實身份不明的怪物等的情報。大家，千萬不可以大意喔！

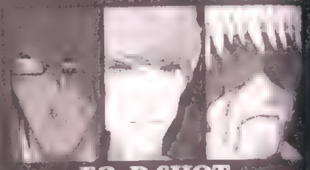
STAGE INFORMATION

西洋棋的石像掌握著玄機

舞台本身相當狹窄，而且房間中的敵人相當多，如果許多敵人全部集中攻擊過來的話可是很棘手的。關鍵就是雕塑成西洋棋的三個石像，這個可以說是前往頭目房間的關鍵。將在東館及西館各自的ナイト像和クィーン像給破壞的話，在玄關的大廳便會出現キング像這樣的機關。



↑將三個西洋棋石像破壞後回來之際，在中間地點的玄關大廳，會發生[illegible]戰鬥



EQ　D.SHOT

Lv.1	Lv.1	Lv.1
Lv.2	Lv.2	Lv.2
Lv.2	Lv.2	Lv.2

Enemy List

出現西洋棋形狀的石像



- ソード・アーミー
- ナイト像
- クィーン像
- マシンガン・アーミー
- ランチャー・アーミー
- ビッグ・マシンガン・アーミー
- マスターハート・アーミー
- オーグマン・ボムス
- キング像

最高結果

BEAT COUNT	450
KILLS	200
LIFE REMAINING	100%
CLEAR TIME	10'00"00
ART POINTS	200

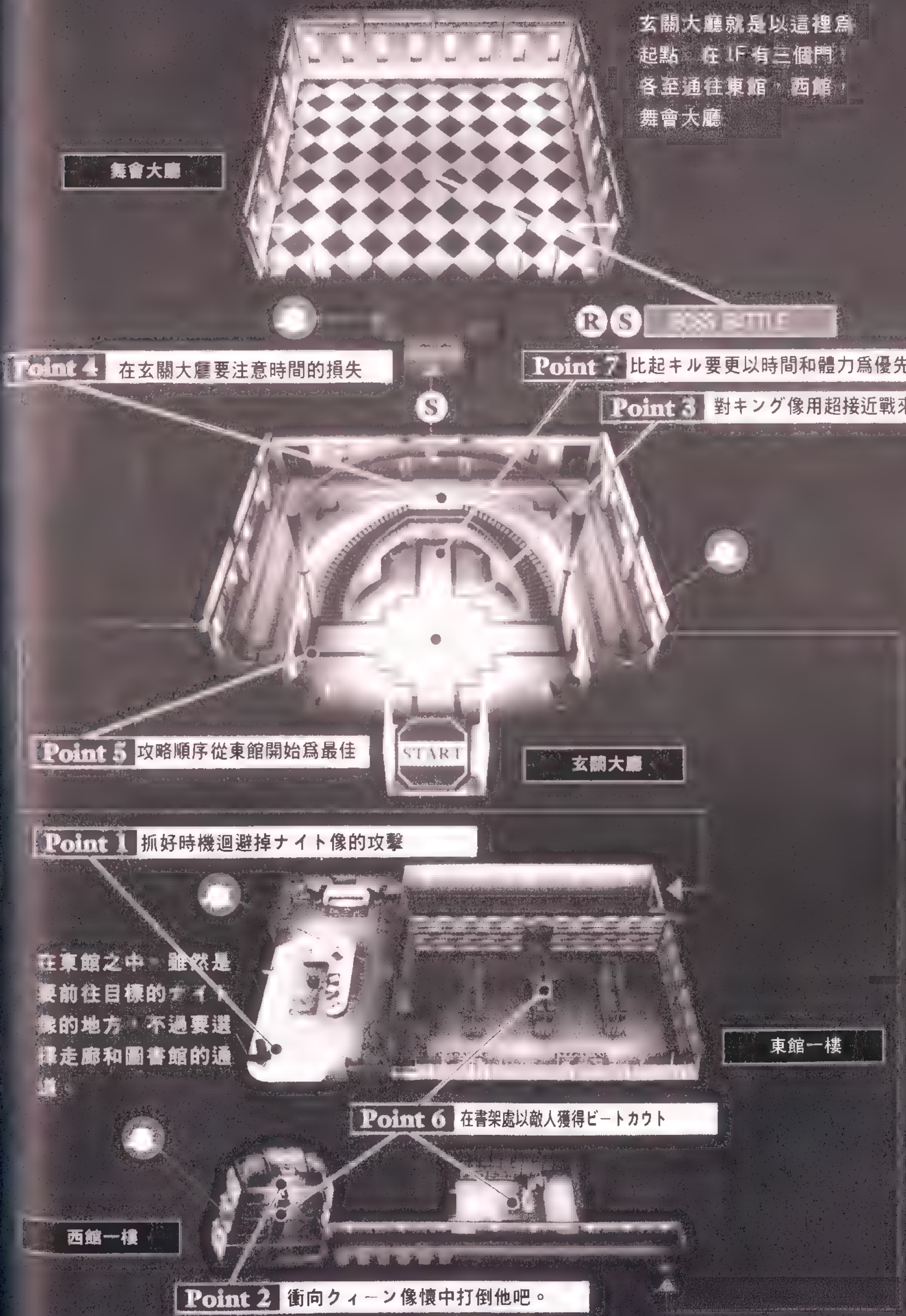
注意盾牌計量表

在敵人相當多的玄關大廳當中，如果受到火箭砲或者機關槍的集中攻擊的話，在不知不覺中就會陷入苦境。要保持盾牌計量有一定的量。ビートカウント可以在東館圖書室以及西館的土牆等的書架爲中心來賺取吧。

攻略流程表

玄關大廳
↓
東館 1F
↓
玄關大廳
↓
西館 1F
↓
玄關大廳
↓
SAVE
↓
舞會大廳
↓
BOSS：ベッティーオ・オーグマン
↓
RESULT SAVE

AREA MAP



Point 1 抓好時機迴避掉ナイト像的攻擊吧

要進入進入設置有ナイト像的圖書室的話，一共有從通路以及從圖書室的兩條路徑。如果從圖書館進入的情況的話，就會直接出現ナイト像並且以強力的加農砲攻擊的關係，在此還是推薦從通路進入會比較好。進入之後立刻向左邊走，一邊平行移動一邊將其他的敵人給打倒吧。只剩ナイト像的話，就可以將目標集中加以攻擊吧。站著不動的話可是會成爲加農砲的目標的關係，要特別的注意。



←一邊按著□鈕，鎖定之後用シ■ット攻擊。



←槍口朝向這邊進行平行移動，一邊移瞄準的目標吧。



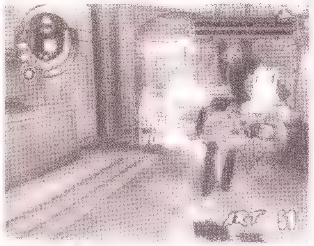
←確認加農砲的發射之後，就可以再站著重新展開攻擊。



Kabane：ナイト那傢伙的槍口朝向這邊之後的瞬間往旁邊跳躍的話，就可以迴避掉加農砲的攻擊。如果是三人當中空隙最小的我的話，就可以立刻再展開攻擊喔。

Point 2 衝向クィーン像懷中打倒他吧

對應設置在西館的教會的クィーン像。詳細的攻略就如右邊所記載的，不過基本上要同使打倒兩隻。雖然是這樣説，不過在破壞其中一方的時候，很容易受到另外一方的攻擊而造成大損傷。這個時候就要使用デモリッション・ショット來突破困境吧。



↑クィーン像的武器是機關槍。如果在被兩隻夾擊的狀態下攻擊的話，在不知不覺之間盾牌點數便會激烈的減少喔。

❶ 將火箭彈彈回去



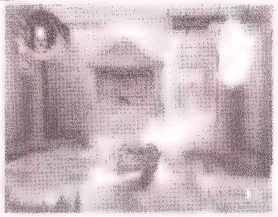
↑進入教會的途中，可以將飛來的火箭彈給打回去。

❷ 往成對的クィーン像的中央去



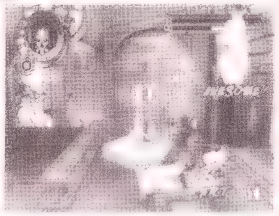
↑一邊朝長板凳和敵人攻擊，到達クィーン像的中央。

❸ 用周圍攻擊型攻擊



↑等級1也沒有關係，發動デモリッション・ショット。

❹ 鎖定之後給予致命一擊！



↑如果體力還有殘餘的話就鎖定之後將其個別擊破吧。

Point 3 對キング像用超接近戰來挑戰

會使用ロックオンショット攻擊過來的キング像就用超接近戰來挑戰吧。緊貼キング像的旁邊的話，就不會被ロックオンショット打中。只不過其他雜魚敵人圍過來的話，就很容易陷入長期戰。可以的話，使用等級2以上的周圍攻擊型或者時間失速型的デモリッション・ショット，做出能夠集中破壞キング像的本體的環境來攻擊吧。



↑將周圍群集的敵人給解決。盡可能的趁敵人多聚集的時候特別有效果。



↑配合砲台的動作一邊進行移動一邊加以攻擊。



↑對應狀況使用時間失速型的デモリッション・ショット。

Kabane：ロックオン的話沒有辦法用我的劍彈回去的説。只不過因爲我在往前跳的時候是無敵的關係，利用這個吧。

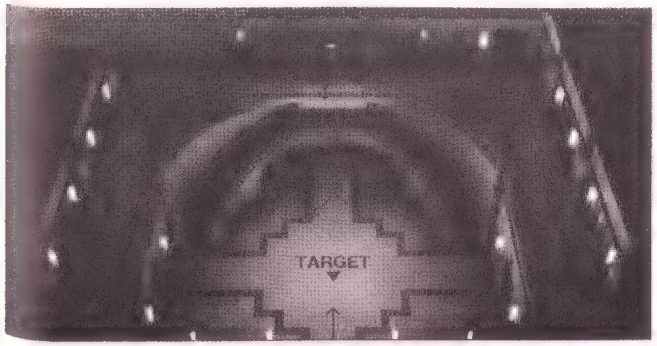
Billy：用我的デモリッション・ショット「陽氣にやろうぜ」在キング像的附近發動的話就可以將其一擊必殺喔！

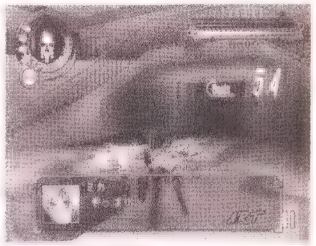
Point 4 注意在玄關大廳的時間耗損！

雖然是會發生三次戰鬥的玄關大廳，不過敵人出現的種類及模式，每次都有很大的變化。因爲除了第三次以外，如果沒有將敵人全滅的話是沒有辦法通過的關係，於果預先得知敵人的情報的話，多少對於攻略有不少的幫助才對。敵人所進入的場所，就如以下的地圖所記得六個門。四個地方在一樓，剩下的兩個在二樓。依照順序的話，先將一樓的敵人解決之後後再前往二樓，在二樓戰鬥的話一樓的增援便會到達的關係，再回到一樓將敵人打倒，這樣的順序。還有，在樓梯下的門之前的話攻擊比較不容易到達，可以較安全的進行戰鬥喔。



↑如果做出要將火箭砲給彈回去的姿勢的話，就會換成機關槍的裝扮。一邊跑動一邊反擊吧。





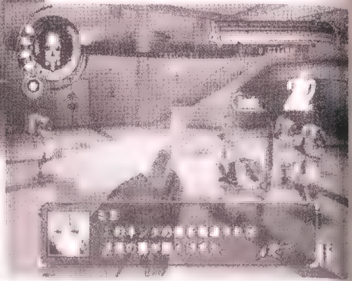
↑只有第三次，破壞掉目標的キング像之後，頭目所在的舞會大廳的門就會打開，便可繼續往前進了。

Point 5 攻略順序從東館開始爲最佳

東館的ナイト像和西館クィーン像，從那邊破壞都沒關係。只不過，有クィーン像的西館，比起東館的攻擊會來的更激烈。因此，首先先將東館的ナイト像破壞累積D計量。再來再擊破西館的クィーン像。回到玄關大廳之後賺取ビートカウント，將D計量累積到4個的狀態再前往挑戰キング像會比較好。



←因爲兩邊都會表示出「GO！」的關係會讓人有點迷惑，不過如果想要更順暢的進行遊戲的話就前往東館吧。



→以デモリッション・ショット4發份來挑戰キング像吧。如果有這些的話，在攻略起來就會更加輕鬆喔。

Point 6 比起キル要更以時間和體力爲優先

在東館和西館各自有放有書架的樓層，將敵人連書架一起持續攻擊的話，就可以獲得超過300的ビートカウント。因爲在舞台5當中幾乎沒有障礙物的關係，區域的數量也有限制。因爲是可以賺取的地方相當少的舞台的關係，在可以賺取的場所中就確實的賺取吧。



↑東館的圖書館。有密集的書架和適度的敵人的關係，可以確實的賺取。



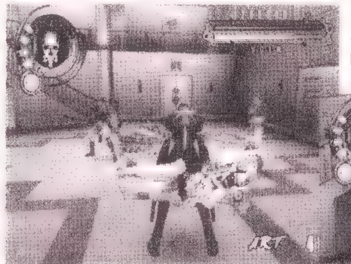
↑在西館的教會內射擊長板凳和敵人，獲得ビートカウント吧。



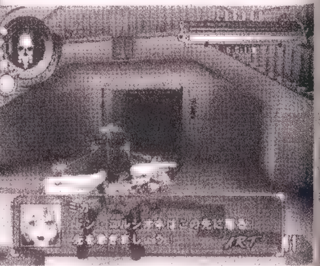
↑重大的賺取場所就是西館的土牆地點。要注意火箭砲的攻擊。

Point 7 比起キル要更以時間和體力爲優先

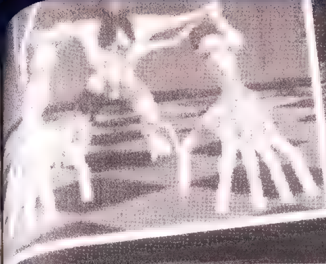
破壞掉ナイト像與クィーン像之後，回到玄關大廳之後，在木箱的裡側便會有敵傭兵的身影。打倒這些之後キング像便會出現。將キング像也給破壞的話，就算沒有將大廳的敵人全滅，也可以前往ペッティーナ・ノーグマン所在的舞會大廳。比起將這邊的敵兵殲滅，還不如趕快前進會比較好。



←就算破壞掉像，玄關大廳的敵人還是會留著的關係避免無謂的戰鬥趕快往前進吧。



→成功的破壞掉キング像的同時，前往頭目的門便會開啓。



Boss攻略 Life Power Speed Guard

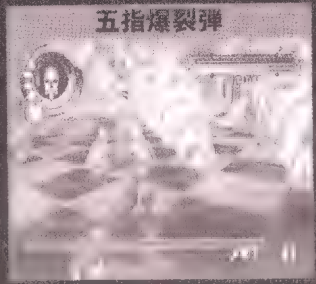
ペッティーナ・オーグマン

原本賭場的老闆注射了レード液變成オーグマン的樣子。從那個異形的樣子看來，已經完全看不到人類時的感覺了。

Enemy Action 擅長使用伸縮自如的手指的攻擊

オーグマン化的前賭場老闆，不太會使用除了衝刺攻擊以外的直接攻擊。相對的會在房間的中央附近，使用長長的手指當作飛行道具進行攻擊。還有分爲右腕，左腕，本體的身體三個部位的攻擊對象。雖然破壞掉腕部還會再生，不過隨著戰鬥時間的經過，回復速度會漸漸的越來越慢。

五指爆裂弾



↑突然伸出手心向我方，然[illegible]彈襲擊過來。

地中剣指擊



↑從地板刺出的手指會追蹤著攻擊，[illegible]的話可是會受到相當大的損傷。

Tactics 使用前方跳躍迴避掉攻擊吧！

五指爆裂弾接近之後沒有辦法將其彈回去的關係，因此需要有迴避行動。頭目的手心朝向我方的瞬間，朝前方跳躍至頭目的懷中。雖然並非100%，不過是絕好的攻擊時機喔。

破壞兩腕之後要開始狙擊身體時，兩腕不僅會再生，而且受到攻擊完全不會退縮。在這邊將鎖定的對象瞄準在身體集中攻擊吧。只要ショットコンボ的最初的第一擊命中的話，就會無條件的全彈命中喔。



↑手心面向玩家準備發射飛彈的[illegible]



↑在那瞬間，朝懷中衝進去，使用[illegible]



↑貼在牆壁上的瞬間是完全沒有防備的狀態。



↑[illegible]開。

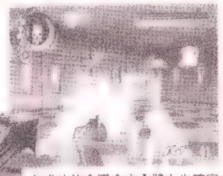
MASTER of O.D.

ペッティーナ・オーグマン的攻擊，雖然威力很強大，不過因爲預備動作很大的關係，很容易看穿。配合上面兩種攻略法，



↑更換鎖定瞄準身體部位集中攻擊吧。





↑成功的全彈命中！體力也確實的減少了不少。

LABORATORY

STAGE 6



追尋著巨大的シード反應所來到的，竟然是偽裝成醫院的シード生產設施。在這次中的目的是要破壞這裡的能源爐，將所有的設施引爆。好好的加油吧！



STAGE INFORMATION

潛伏著許多強敵的シード出現源

從一樓的醫院部分前往地下的研究設施。在這個舞台中可以破壞的物體比起其他舞台還來的多的關係，很容易賺取D計量。只不過也因為如此，敵人的攻擊也是比之前都還要激烈的關係，使用デモリッション・ショット的時機將是相當重要的關鍵喔。



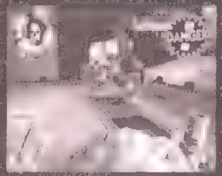
不使用デモリッション・ショット的時機，以及累積的時機等的計量確實的徹底把握，[illegible]時機使用喔。



EQ　D.SHOT



Enemy List　在電梯等待的強敵



New ビッグ・ランチャー・オーグマン	New ジェットパック・オーグマン
New マシンガン・オーグマン	New ランチャー・オーグマン
New ソード・オーグマン	New FPF
New オーグマン・ボマー	マシンガンボーグ
NINJAソード	ビッグ・ソード
New ガトリング・ギガンテック	バズーカ・ギガンテック

最高結果

BEAT COUNT	850
KILLS	180
LIFE REMAINING	100%
CLEAR TIME	13'00"00
ART POINTS	200

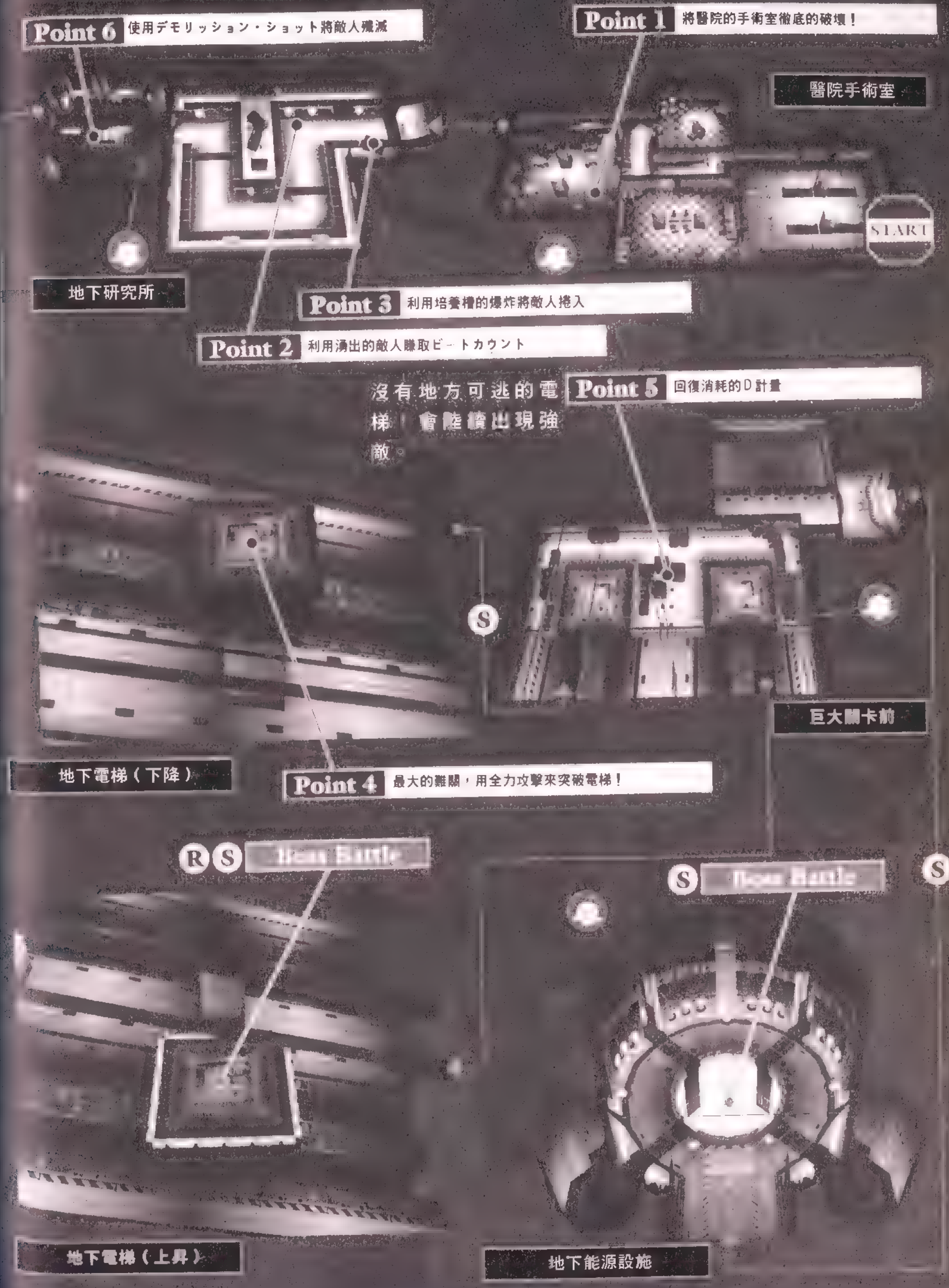
賺取ビートカウント是關鍵所在

在醫院內，地下研究所，巨大關卡前都有可以賺去大量ビートカウント的地點，還有在巨大關卡前的貨櫃也有隱藏著敵人的關係，在擊破的同時還能同時賺取ビートカウント以及キル喔。

攻略流程表

醫院手術室
↓
地下研究所
↓
地下電梯（下降）
↓
SAVE
↓
巨大關卡前
↓
SAVE
↓
地下能源設施
↓
Boss：ボブリ－ウォーケン
↓
巨大關卡前（脫逃）
↓
地下電梯（上昇）
↓
Boss：ボブリ－ウォーケン
↓
RESULT・SAVE

AREA MAP



Point 1 將醫院的手術室徹底破壞！

破壞控制裝置的話，就可以讓培養槽發生連鎖反應引起爆炸。利用這個爆炸將敵人捲入的話就可以輕鬆的突破了。還有，讓敵人背後的培養槽直接爆炸也相當具有效果。在這邊出現率相當高的ビッグ・ランチャー・オーグマン等的這些體力很高而且槍擊不太有效的敵人來説，是相當有效的戰術喔。



←有許多像是桌子和櫃子之類的可以破壞的東西並排放著。不用客氣的破壞掉吧。



→對應NINJAソード就採取ショットコンボ來攻擊吧。火箭砲也可以彈回去喔。

Point 2 用在地下研究所湧出的敵人賺取ビートカウント吧

在地下研究所內有幾個點會出現敵增援。不論打倒幾次都會不斷的湧出的關係，在這邊賺取キル和ビートカウント是最適合不過了。在這之後，因爲有會陷入苦戰的電梯的關係，最好能在這邊將D計量提升到最大會比較好。



↑首先先預先準備好，將檔路的培養槽給破壞掉吧。



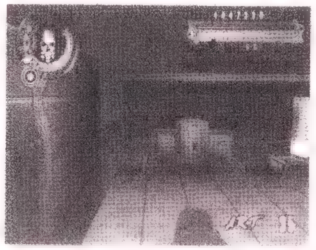
↑站在畫面上的位置，攻擊從培養槽上方的門所出來的黑服格鬥。



↑持續攻擊一段時間之後，D計量便會累積到最大！

Point 3 讓培養槽的爆炸將敵人捲入

破壞控制裝置的話，就可以讓培養槽發生連鎖反應引起爆炸。利用這個爆炸將敵人捲入的話就可以輕鬆的突破了。還有，讓敵人背後的培養槽直接爆炸也相當具有效果。在這邊出現率相當高的ビッグ・ランチャー・オーグマン等的這些體力很高而且槍擊不太有效的敵人來説，是相當有效的戰術喔。



←培養槽的控制裝置，在地下研究所中有設置兩個。



→將敵人所發射過來的火箭砲給彈回去的話，就可以讓培養槽爆炸。

Point 3 最大的難關，全力突破電梯！

搭乘巨大的彈射器前往地下的電梯，不僅敵人的攻擊相當的激烈，就連逃跑的場所也都沒有。要突破的話就必須要有デモリッション・ショット。當然因爲次數有限制的關係，盡可能的利用通常攻擊以及迴避來突破，只在被多數的敵人包圍時使用。再來因爲可以比幾的關係，在這邊全部用完也沒有關係。

❶ 不要讓敵人迂迴到背後



↑在被FPF從前後夾擊之前，從正面將其擊墜吧。

❷ 需要儘早對應



↑因爲如果錯失打倒的機會的話便會溜到死角去的關係，所以要儘早打倒。

❸ 用強力的招式突破



↑FPF的ラッシュ，可以利用デモリッション・ショット來對應。

❹ 注意動作不要停止



↑體力較高的巨大敵人使用ショットコンボ等的優先打倒吧。

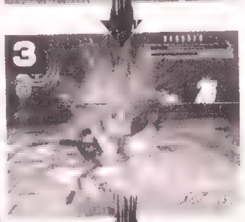
敵人出現模式



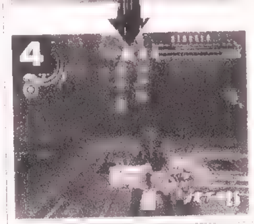
←首先先由FPF四台登場，儘早打倒吧。



←ジェットバック・オーグマン會靜靜的飄過來。



←會出現數台FPF的激戰關鍵。



←ガトリング・ギガンテック登場。

COLUMN 令人討厭的敵人的料理法



在這次中要傳授給各位在空中像是吵人的蒼蠅班飛來飛去的這傢伙的料理法。首先先將發射過來的火箭砲給確實的彈回去。接近攻擊相當讓人意外的打不中的關係，利用ショットコンボ或者ロックオンショット會比較好吧。直擊的話，應該兩三發就可以打倒了才對。

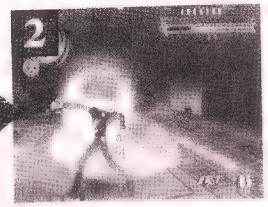
本次的TARGET

FPF





↑以ショットコンボ爲主，利用ロックオン還給予致命一擊。



↑攻擊途中也要將火箭砲給彈回去喔。

Point 5 回復消耗的 D 計量

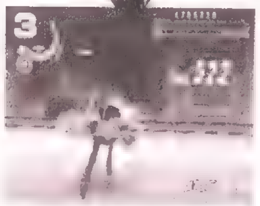
在電梯的激戰結束之後，就要在巨大關卡之前的廣大空間戰鬥。在這邊以貨櫃爲中心有許多可以破壞的東西配置著的關係，剛好適合回復 D計量。一邊跑一邊用槍連射，持續射擊貨櫃和敵人的話，就應該可以得到接近 600 的ビートカウント喔。



←沿著外圍一邊射擊著貨櫃和敵人一邊前進吧。



←大量的敵人是獲得 Ꝑ 的好機會!!



←只要注意火箭砲的話就可以目標 500 以上。

巨大關卡前地圖





Mika

在這個區域中，就算就算消費體力也沒有關係。在後面可以看到的貨櫃附近的オーグマン們所出現的地點使用デモリッション・ショット攻擊的話，就可以多少獲得一點 Ꝑ。這樣就可以回復體力了。

Point 6 使用デモリッション・ショット將敵人殲滅

從地下研究所通往電梯的小房間之中，會同時出現バズゾー・ギガンテック和ガトリング・ギガンテック。被這個敵人連續使用僵硬攻擊的話，就有可能什麼事情都還沒做救被解決掉喔。因此，最好在在敵人出現的同時，使用 Lv.2 以上的周圍攻擊型デモリッション・ショット會比較好。還有，使用 Lv.1 的時候，使用後要看好敵人倒地的距離立刻繼續射擊，在站起來的同時立刻使用ショットコンボ繼續攻擊吧。

>在房間充滿敵人的狀態的狀態之下……。



↓發動集滿的強力的デモリッション・ショット!!



↓就可以在無損傷的狀態下迅速的擊破喔。





Kabane

我的「朽葉流・宇頭龍」的攻擊範圍雖然有點狹窄，不過被迴轉的刀的部分碰到的敵人都無法活著。在被敵人包圍的時候試試看吧。



Boss攻略 B.L.W

Life　Power　Speed　Guard

之前グレイウ所破壞掉的組織，ミレニオン的三名幹部，由各自的優點所融合起來的殺戮的魔獸。

Enemy Action 由巨大的軀體所衍生出的強力攻擊

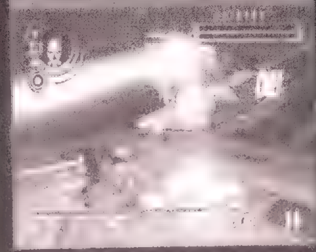
B.L.W，總計要進行兩回合的戰鬥，最初會以中央挖空的空地爲陣地，用劍斬擊或者機關槍進行攻擊。第二戰是在電梯上的戰鬥，會展現其激烈且狂暴的強力攻擊。還有，在第二戰當中還是有 150 秒的時間限制的戰鬥，如果沒有在時間內打倒的話可是會造成遊戲終了的喔。

スラッシュ・オブ・リー



↑左手拿著巨大的劍進行斬擊。就如同所看到的，被打到會受到很大的損傷的強大攻擊。

ミレニヨン・ビーム



↑看著嘴巴閃爍的奇怪的光芒，就會突然發出[illegible]線一條的閃光。會從第二戰開始使用這招。

Tactics デモリッション・ショット的使用時機是關鍵

●第一戰

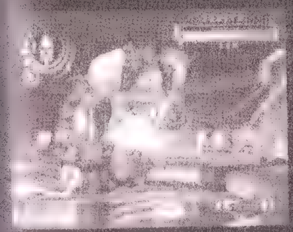
必須要破壞掉耐久力相當高的四個控制裝置的第一戰。雖然B.L.W 本體是不死身，不過到復活之前的時間相當充裕的關係，趁著這個空隙將控制裝置給破壞掉吧。



↑[illegible]



↑從巨大的肚子中吐出的砲彈，可以將其彈回去。在無防備的狀態下直擊的話便可以給予很大的損傷。



↑[illegible]就使用周圍攻擊型 Lv.1 的デモリッションショット吧。



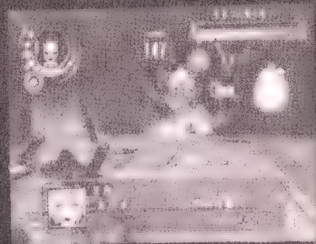
↑破壞的話，比起ショットコンボ，使用通常射擊的話還要[illegible]，在頭目復活之前將其破壞吧。

●第二戰

將頭目打下電梯的話，可以很有效率的給予損傷。使用デモリッション・ショット便可確實將其擊落。



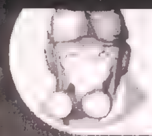
↑盾牌計量減少之後，使用デモリッ[illegible]ット將頭目打落吧。



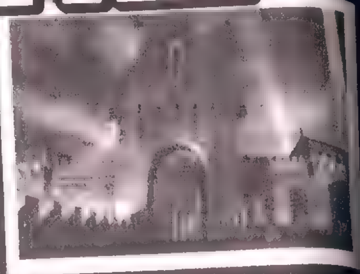
↑可以集中在腹部或者手掌等[illegible]使用[illegible]也可以[illegible]相當程度的射擊。

DECISIVE BATTLE

STAGE 7



終於爲了要追擊ドン・コルシオ而來到這個要塞，不過似乎不是那麼容易可以突破的樣子……。只不過，只要將這邊給打下來的話，ドン的組織就等於潰散了！只差最後一步了，加把勁吧!!



STAGE INFORMATION

有身經百戰的傭兵所防守的難攻不落的要塞

因爲是要塞的緣故，內部有著戰車以及飛彈部隊等的，軍人氣息相當濃厚的強敵會陸續出現。還有，有許多裝滿炸藥的汽油桶也是其特徵之一，也可以拿來做工及手段。因爲透過舞台要獲得ビートカウント相當容易的關係，積極的使用デモリッション・ショット吧。



个爬之傭兵的數量相當的多，雖然說只是機關槍，不過連續受到攻擊的話可是仍然是相當嚴重的致命傷



EQ　D.SHOT



Enemy List

特殊的傭兵危險度MAX



- New ミサイルタッグ・オーグマン
- New 戦車
- ジェットパック・オーグマン
- マシンガン・アーミー
- ビッグ・ランチャー・アーミー
- ビッグ・マシンガン・アーミー
- マスター・ランチャー・アーミー
- マスター・ソード・アーミー
- ソード・アーミー
- ガトリング・ギガンナック
- New チェーン・アーミー

攻略流程表

城門
↓
東1F大廣場
↓
東2F武器彈藥庫
↓
SAVE
↓
中庭
↓
BOSS：傭兵隊長ゼル
↓
RESULT・SAVE

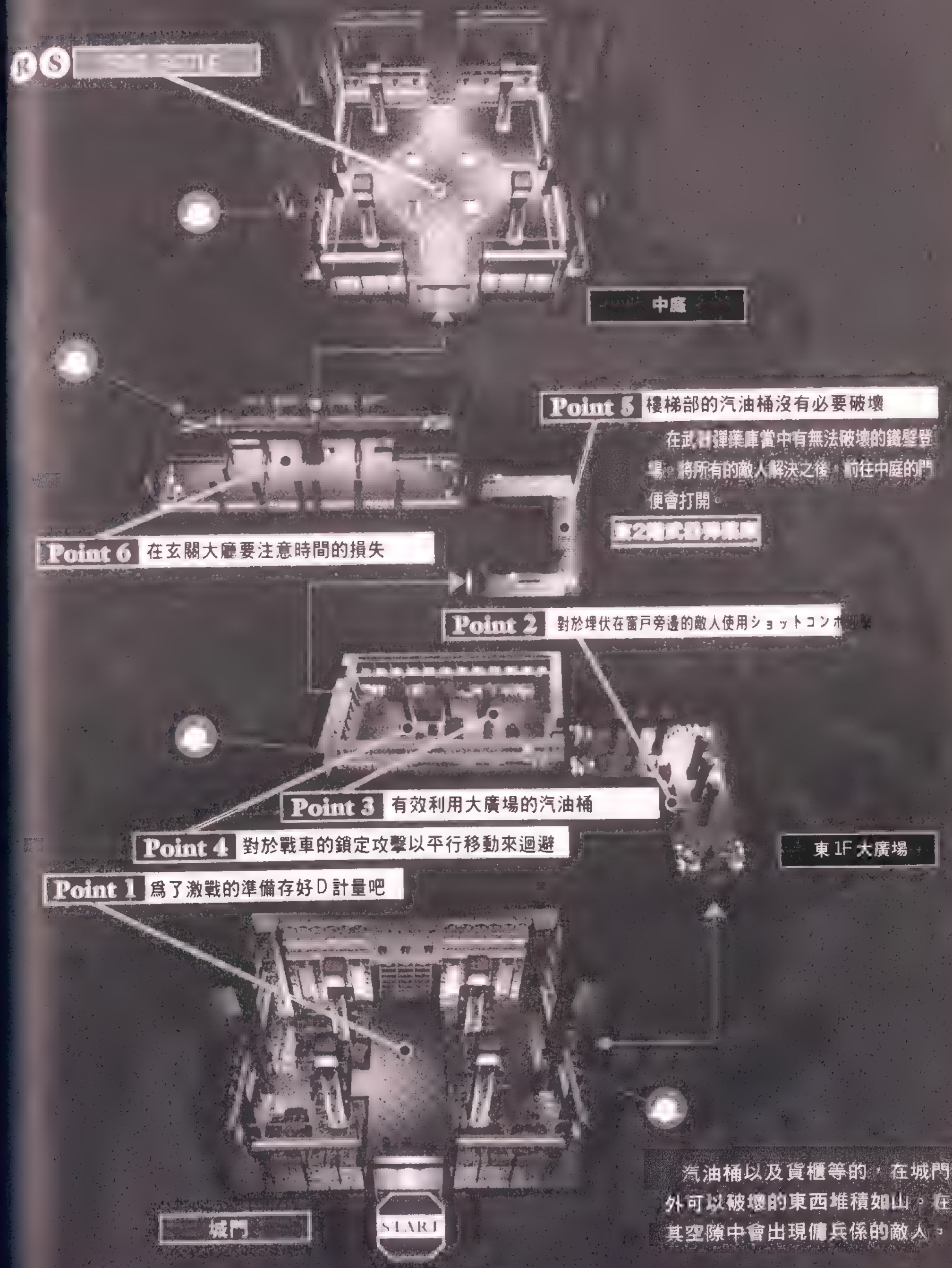
最高結果

BEAT COUNT	600
KILLS	450
LIFE REMAINING	100%
CLEAR TIME	15'00"00
ART POINTS	200

利用汽油桶來解省戰鬥時間

將汽油桶破壞之後可以將附近的敵人一同捲入爆炸當中的話便可以節省相當多的時間。還有持續攻擊敵人的話還可賺取ビートカウント可以說是一石二鳥之計。在大廣場發動周圍攻擊型的デモリッション・ショット的話還可獲得大量的JP。

AREA MAP



汽油桶以及貨櫃等的，在城門外可以破壞的東西堆積如山，在其空隙中會出現傭兵係的敵人。

Point 1　儲存D計量表來爲激戰做好準備

在要塞入口的城門部分，貨櫃、木箱和鐵桶等這些可以破壞的物品會在那堆積如山。伴隨著破壞這些物品，一邊來將出現的敵人一一打倒的話，就能夠賺取到600左右的ビートカウント喔。如果能夠靠ビートカウント來賺取擊中數的話，那就算不去在意D計量表的殘量也沒關係。而對於從開始地點面前的門之處登場的ランチャー・アーミー和ビッグ・マシンガン・アーミー的集團，則是用デモリッション・ショット來攻擊吧。



↑一邊跑一邊射擊，漂亮的來破壞這一切吧。





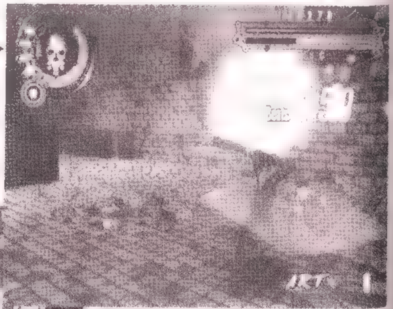
↑若是安全戰術，那也可以採取ショットコンボ來從遠距離攻擊的方法。
※射擊連鎖

Point 2　以ショットコンボ來迎擊躲在窗戶後面的士兵

在城門和寬廣房間的銜接通路上面，會有ランチャー・アーミー從レンガの間的窗戶來攻擊玩家。爲了要讓視線良好，最好一邊破壞中央的柱子一邊來前進。一旦看到了ランチャー・アーミー的身影，那就立刻以ショットコンボ來進行攻擊。因爲在地上也會有發射ロケット彈的士兵，所以一旦察覺到了就將敵人打倒或者是破壞鐵桶吧。將敵人全滅之後再繼續來前進。



↑這時發現了像是在狙擊玩家一般的ランチャー・アーミー！



↑透過ショットコンボ讓他爆炸後便可一擊打倒。



←如果想要將ロケット彈打回去的話，那就等待敵人發射。

Point 3　有效地利用寬廣房間當中的鐵桶吧

在一樓的寬廣房間當中配置了大量的綠色鐵桶。而這裡的鐵桶，除了能夠以攻擊來讓它爆炸並藉此賺取ビートカウント之外，還能讓附近的敵人被捲入爆炸當中並造成其損傷。玩家能夠在各種局面下來活用它們。不過如果過於接近的話，自己也會被捲入爆炸當中，因此隨時要記得保持一定的距離來加以破壞喔。



←雖然貨櫃和木箱等沒關係，不過如果在鐵桶附近發動攻擊的話，隨著燃燒也會讓自己受到損傷喔。



→傭兵系敵人被捲入爆炸當中的瞬間。除了能夠給予他們比平常更多的傷害之外，還能夠賺取ビートカウント喔。

Point 4　對於戰車的鎖定攻擊以平行移動來迴避

在寬廣房間當中登場的戰車，會鎖定玩家並且以超高速的戰車砲來攻擊。在被鎖定之後，如果不移動到話，不管是在哪裡都會被砲彈擊中，因此在戰車到達之前，先將寬廣房間當中的障礙物破壞，藉此讓行動更爲便捷，在戰車出現之後，那就一邊進行平行移動，一邊自己也透過鎖定來應戰吧。



←如果停下來的話就會變成被鎖定的靶子。



←經常保持移動並且進行攻擊吧。



鎖定？…這的確是個相當棘手的攻擊，不過只要能夠繞到戰車的側面，鎖定也根本不算什麼。在面對這個笨重的戰車，對於以速度見長的我來說，根本不是我的對手。

Point 5　樓梯部分的鐵桶罐並沒有破壞的必要

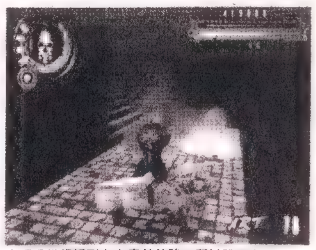
銜接一樓的大房間和二樓的武器彈藥庫的樓梯，上面有複數的鐵桶罐滾落，不過要一個個破壞它們卻是令人意外的花功夫。而相對的這也讓玩家賺不到很多的ビートカウント，並且還會讓時間大幅地流失。面對這裡的鐵桶罐，可以透過抓好時間進行垂直跳躍來閃避喔。



在走上樓梯之後，鐵桶罐就會從上面滾落下來。



↑只要當鐵桶罐滾到面前時抓好時機跳躍，就能夠確實地跳躍它們。



↑因爲鐵桶罐耐久力意外的強，所以跳躍它們是比較輕鬆的做法。

Point 6 在武器彈藥庫裡面繞到敵人的背後吧！

無法破壞的鐵之壁林立，而且還有マシンガン・アーミ－從背後來狙擊玩家。在這個地方，比起從正面突破，繞到背後來進行攻擊才是正確方法。此外，從右側的兩扇門會有傭兵類型的敵人以增援的身分持續登場，不過不必勉強去打倒他們。再將最初於樓層當中出現的敵人全數打倒之後，就去打開通往有著ゼル在等待著玩家的中庭之門吧。



↑首先移動到A地點，將在牆壁後面的敵人與ミサイルタッグ・オーグマン等解決吧。





→照片B位置的貨櫃，雖然顏色與鐵之壁很相似，但卻可以破壞。



←C地點則是有著ガトリング・ギガンテック隱藏在那。透過ショットコンボ來快速地解決它們。



三位敵人會從鐵之壁的空隙來進行攻擊，雖然在這要接近敵人來去進行攻擊，但是否想更有效率地打倒呢？若是グレイヴ的デモリッション・ショット「DEATH BLOW」的話，甚至對牆壁的另一側也能夠進行攻擊？

COLUMN GUNGRAVE用語辭典



- 淺蔥マリア…ミカ的母親，現在生死不明。
- オーグマン…指稱因為シード之力而變成異形模樣的人。
- カウンターソード…抗シード藥。能夠將侵入體內的シード中和。
- 棺桶…死神ビヨンド・ザ・グレイヴ的武器庫。收納了各式各樣的武器。
- ガンブレード…將屍愛用的槍和劍加以融合製成的武器。
- ケルベロス…兩把為一組的グレイヴ專用槍枝。
- コルシオネ・ファミリー…以ドン・コルシオネ為頭目所成立的黑手黨組織。
- シード…從未知的文明那獲得的強化麻藥。
- センターヘッド…以魔槍ケルベロス系列第3彈的型號來開發製作而成。因為太過於強力的緣故，能夠使用這把槍的僅有ファンゴラム才能夠使用。
- バラッドバード・リー…ミレニオン幹部，有著細長眼睛的中國系冷酷男子。
- ハリー・マクドゥエル…ミレニオン的頭目，因為殺害了好友的グレイヴ而坐上了組織頭目的位置。不過後來被從地獄復活的グレイヴ打倒。
- ビッグダディ…曾經是ミレニオン頭目的男子，ミカ的父親。
- ベア・ウォーケン…ミレニオン的幹部。重視武士道的頑強黑人。女兒的名字為シェリー・ウォーケン。
- ボブ・パウンドマックス…ミレニオン幹部的其中一人。一旦發飆之後？？
- ミレニオン…靠著シード液來支配這個世界的巨大組織。在前作『GUNGRAVE』中，因為グレイヴ而被殲滅。



Boss攻略 Life Power Speed Guard

傭兵隊長 ゼル・コンドルブレイブ

參與過許多戰爭並存活下來，戰爭經歷豐富的傭兵。有著與精銳部下們葬送過無數死亡士兵的實際戰績。

Enemy Action 與部下的聯手攻擊相當危險

會發射巨大的ランチャー或者是在地面上設置地雷等，ゼル在會很忙碌地在畫面上移動著。不過，更加棘手的是與ゼル一起登場的傭兵們。一旦被鎖分銅給綁住之後，就會因為呈現無防備狀態而被ゼル的攻擊擊中。此外ゼル進入後半戰之後，會發射出很難迴避的超高速ロケット彈，難易度也因此跟著提升喔。



↑在鎖定之後就會朝著玩家，與槍劍同時進行突進，是個相當快速的攻擊。



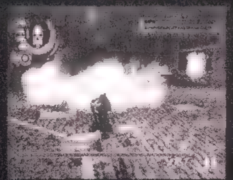
↑設置地雷的ゼル。碰到的話就會爆炸並且受到傷害，所以一看到他設置就用バーストショット來破壞吧。

Tactics 只要進入1對1的狀態，勝利就在眼前了！

對付ゼル和部下的傭兵們時，バーストショット相當的有效。一邊繞圈圈一邊射擊，總之不要讓敵人接近自己就是了。在打倒了6個階段登場的士兵後，士兵就不會再登場了。只剩下ゼル一人的話，那就配合上ショットコンボ來進行攻擊吧。

登場的傭兵，共有マシンガン、ソード、ランチャー、チェーン這四個種類的アーミー。其中使用鎖分銅來進行的鏈條攻擊要特別注意。如果被抓住的話，那就透過左類比搖桿的上下左右擺動來讓自己回復自由狀態吧。


↑只要有時候利用鎖定來修正方向就可以了。


↑地雷也靠バーストショット來一掃而空吧。


↑不要太過接近是安全戰鬥的第一秘訣。


↑如果被包圍住的話，那不要急著反擊。

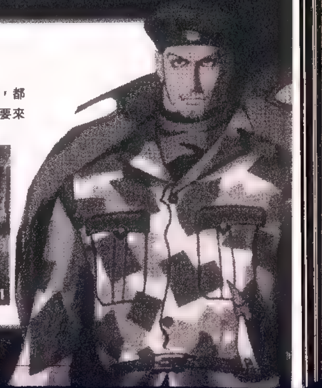
MASTER of O.D.

利用柱子來進行回復吧

矗立在四個角落的柱子因為很有做為避難處的利用價值，所以最好不要將它破壞。一旦シールド計量表減損的話，那就馬上躲到柱子的後面吧。這麼一來就能輕鬆回復受損的シールド計量表喔。

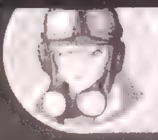

↑到目前為止，玩家應該已經習慣去優先將它破壞，但在這裡請忍耐吧。


↓對於迴避或者是回復來說，都是很優秀的避難場所。有必要來活用它喔。

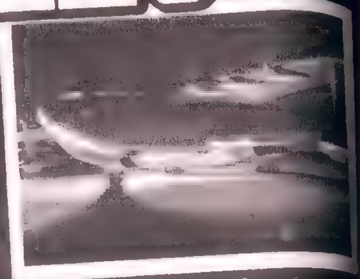


CHASER

STAGE 8



雖然追著在眼前逃掉的ドン來到了飛機場，但沒想到他居然還殘留有戰力。幹部們也幾乎都還健在。搭乘上即將起飛的飛機，並且爲這場與邪惡組織的戰鬥畫上休止符吧！



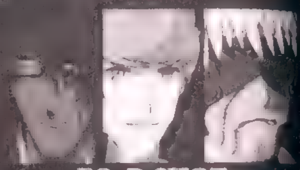
STAGE INFORMATION

與コルシオネ・ファミリー的決戰

在這個關卡當中，有著頭目1名，頭目等級的中頭目2名，這也讓這關有著兩次的分數計算，並且設置了許多的記錄點。困難點在於飛機場的跑道，除了戰鬥直昇機和戰車等機械系的敵人外，還會有許多龐大的敵人會登場，面對這關，隨時維持住生命值來前進，這是攻略上最大的關鍵點。



↑除了飛機場跑道以外，可說是賺取ビートカウント的最佳地區，一邊補給D計量表一邊前進吧。





Enemy List

全體有許多巨大的敵人



New マスターソード・オーグマン	ジェットパック・オーグマン
ガトリング・ギガンテック	バズソー・ギガンテック
ミサイルタック・オーグマン	マシンガン・オーグマン
ランチャー・オーグマン	ソード・オーグマン
New 戦闘ヘリ	戦車

最高結果

BEAT COUNT	200(500)
KILLS	65(130)
LIFE REMAINING	100%(100%)
CLEAR TIME	10'00'00(11'00'00)
ART POINTS	200(200)

※在Result有兩次計算的關卡中，第一次（第二次）的判定

賺取ビートカウント吧

能夠讓玩家藉由賺取ビートカウント來補給D計量表的地區相當多，頭目戰和頭目戰之間，一定都會有著補給區域，因此玩家可以在此來回復D計量表並賺取分數等，而士兵室則是同時賺取ビートカウント和殺敵數的最好地方喔。

攻略流程表

飛機場跑道
↓
SAVE
↓
整備場前
↓
Boss：九頭文治
↓
RESULT・SAVE
↓
運輸機收納庫
↓
運輸機收納庫2
↓
Boss：シェリー・ウォーケン
↓
SAVE
↓
運輸機・士兵室
↓
運輸機機翼
↓
Boss：ドン・コルネシオ
↓
RESULT・SAVE

AREA MAP





在偶爾會有雲朵從身旁快速飛過的運輸機機翼上，在這裡要和遊戲當中最巨大的敵人來戰鬥，因爲是個比想像更爲寬廣場地，所以玩家能夠隨心所欲的來移動喔。

Point 1 在飛機場跑道記住出現規則後前進

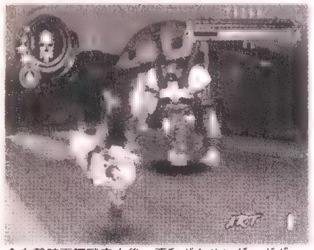
在滑行道路上，是有著以兩架戰鬥直昇機爲首的敵人的高危險地區。在中期的B區之中，要和戰鬥直昇機進行戰鬥，另外，在後半段的C地區之中，要突破四輛戰車的包圍網。在一開始，就要先和戰車．以及ミサイルタッグ・オーグマン、ガトリング・ギガンテック戰鬥。要沉著應戰，把他們給個個擊破。在這之後，關於把ジェットパック・オーグマン和オーグマン・ボムズ的攻擊給擊潰之後所出現的戰鬥直昇機，如果是和其他的敵人一起攻略的話，算是個強敵。把兩架都打倒之後，再繼續前進吧！只要能夠收拾掉直昇機，那剩下的就只有戰車了。把デモンリッション・ショット給收拾掉吧！



如果能以通常射擊來打倒特攻型敵人的話，往往會放過特攻。好好利用グレイヴ破綻較少的ショットコンボ吧！



A 在A地區的重點



↑在擊破兩輛戰車之後，要和ガトリング・ギガンテック一對一單挑。



↑以集氣攻擊來打倒ジェットパック・オーグマン和オーグマン・ボムズ。

B 在B地區的重點



↑戰鬥直昇機要在A地區和B地區之間來迎擊。



↑會湧出巨大的敵人出來。打倒戰車之後，就繼續前進吧！

C 在C地區的重點



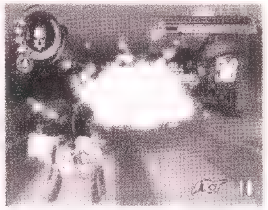
↑到達最深處之後，就發動最強力的技巧，所周圍的敵人都消滅掉吧！



↑在滑行道的最深處裏，會有兩輛戰車作爲增援而出場。

Point 2 看穿戰鬥直昇機的攻擊規則！

這兩架戰鬥直昇機會在滑行道上，以上下移動的方式來移動。雖然它們具有壓倒性的攻擊力，但是只要瞭解到它們的攻擊規則以及迴避方法的話，就沒有必要擔心了。基本上，它們會以機關槍爲主來進行攻擊，受到某種程度的攻擊之後，就會在機關槍射擊之後，再連發ロケット彈。在這個時候，就只要去反彈就可以了，所以可以打得相當地輕鬆。爲了在前進時，能夠安全而又輕鬆，最好的作法，可以說就是把一開始的兩架戰鬥直昇機給打倒之後再前進。



←戰鬥直昇機一定要以一對一的方式來戰鬥。

① 機關槍射擊



↑一旦開始射擊，就押著平行移動按鈕，並且同時進行高速移動。這樣子就可以完美地來迴避機關槍射擊。

② ロケット彈連射



↑在機關槍射擊停止之後，就會開始進行ロケット彈連射，這時就以接近バースト來反彈吧。如此重復即可得勝。

Attention !

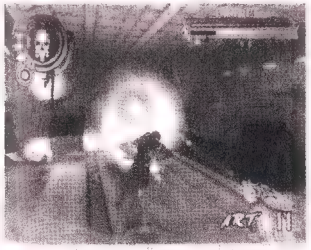
在戰鬥直昇機的正下方，會捲起激烈的風。即使想要接近，也只會被彈開而已，不要去接近這地方。



←一旦被彈開的話，就會倒地。

Point 3 收納庫的戰車最適合拿來補給D計量表

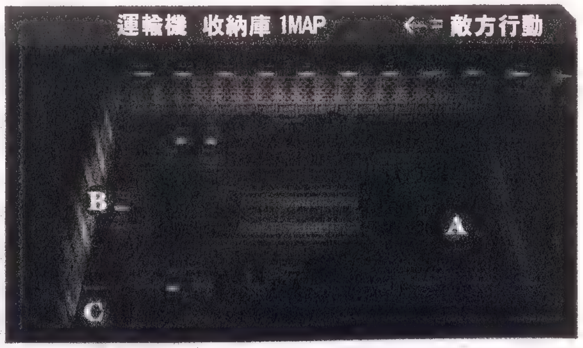
在頭目戰時，戰鬥的舞臺會移往運輸機。在開始地點的收納庫裏面，會有六輛戰車在，但是因爲它們的攻擊頻率很低，所以在難易度上並不會很高。所以，這裏的主要目的，就是賺取ビートカウント來補充D計量表。在地圖的A地點中旋迴的同時來射擊バーストショット，以把小嘍囉都收拾掉，再把面前的三輛戰車給破壞掉。在這之後，在B地點也以同機方法來應戰就可以了。



←把戰車給長時間放著不管的話，就會開始進行強力的鎖定射擊。



←把敵人打收拾掉之後，在地圖上的C地點就會出現巨大的敵人囉！





在六輛戰車的中間發動Lv.1週圍攻擊型デモリッション・ショット「陽氣にやろうぜ」，就能給予他們毀滅性的傷害。記住這點就不會吃虧了！

Point 4 在士兵室讓D計量表完全回復!?

在シェリー戰之後，於士兵室當中，能夠將之前所消耗的D計量表一口氣的回復到全滿的狀態。戰法相當的簡單，首先將室內的敵人以デモリッション・ショット來解決之後，身體轉向進來這裡的門，這麼一來，就會有敵人一批接著一批的敵人登場，透過バーストショット將他們打倒就可以了。只要中途的攻擊連續不中斷，可以賺取到800ビートカウント以上喔。


↑先透過デモリッション・ショット來打亂敵人。然後給予站起來的敵人最後一擊吧。


→在身體轉向進來的門以後，透過バースト・ショット來打倒從那裡出現的敵人吧。


↑如果是要將D計量表賺滿，那絕對是綽綽有餘的。

Point 5 突破ガトリング・ギガンテック的突擊

在士兵室當中，會突然出現ガトリング・ギガンテック2台和大量的マシンガン・オーグマン，並朝玩家襲擊過來。因爲是在狹窄的單條道路上，所以迴避相當地困難，再加上是在頭目戰結束之後，所以只能夠以並不萬全的態勢來面對這樣的戰局。爲了這個地方，シェリー戰當中不要將全部的D計量表用盡，最好是在進入士兵室的同時能夠馬上來發動。只要能夠突破最初的困境，之後就能夠輕鬆的來前進了。


←因為沒有逃跑的地點，所以最好不要去想逃跑的事情。只能夠靠攻擊來突破。


↑デモリッション・ショット在接近敵人的狀態下使用，威力會更強大。


←如果無法使用デモリッション・ショット，那將會因為被集中攻擊而受重傷喔。


←以蓄力射擊將ガトリング・ギガンテック打倒吧。



Boss攻略 九頭 文治

Life　Power　Speed　Guard

グレイヴ原本的親弟弟、屍的親哥哥，曾經被グレイヴ打倒過一次，但那一份想要超越哥哥的執念，使得他從死亡的深淵再次復活。

Enemy Action 變形成像是郎一般的シード其攻擊爲主體

透過變成像是狼一般形狀的シード來讓玩家的行動停止後進行攻擊，這是他的基本攻勢，不過有時候也會爬上設置在四個角落的鐵塔來以槍進行射擊。另外，文治也是全部的敵人當中，唯一擁有生命值回復技的敵人，當他的體力下降到一半以下之後，就會慢慢地爬到鐵塔的頂端，並且回復玩家好不容易削去的體力，是一個相當棘手的對手。

シード狼（拘束）


↑被狼咬到的時候會無法行動，文治會在這個時候以衝撞攻擊來將玩家撞飛，擁有著這麼樣的組合技喔。

回復


↑讓氣力集中，並且回復損傷的特殊技巧，回復量方面，可以到體力最大值的一半爲止。

Tactics 經常去注意到鐵塔來進行戰鬥

會追著玩家跑的藍白色狼因爲可以透過普通的射擊來加以破壞，所以比起不純熟的逃跑，不如貫徹攻擊吧。不過像是シールド計量表的回復等等，當玩家無論如何都得要閃避的時候，那就躲到鐵塔的後面，然後沿著戰鬥場地的邊緣來一邊移動一邊進行迴避吧。

從他爬上鐵塔開始到進行生命值回復爲止，中間會有一點時間的間隔，因此在減損他一半以上的生命值之後，那就等待文治爬上鐵塔，然後透過鎖定來以ショットコンボ進行狙擊。因爲在生命值回復之前會處於完全無防備的狀態，所以能確實地擊中他。


↑因爲數量很多，所以靠バーストショット來對付狼群吧。


↑在打倒了狼之後，就用ショットコンボ來對文治本體展開攻擊。


↑確認他爬上鐵塔之後就按L1鈕來瞄準。

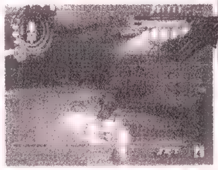

↑鎖定之後就以ショットコンボ來擊落他。

MASTER of O.D.

[illegible]

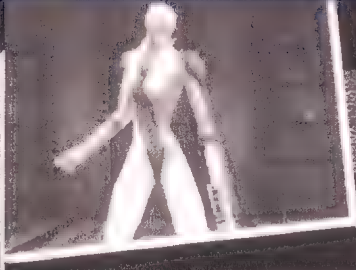
雖然生命值回復能力相當的棘手，不過只要能夠隨時地掌握住文治的位置，那就能夠防範於未然。透過平行移動或翻滾的使用來緊追著文治，在他爬上鐵塔的瞬間來進行攻擊吧。

↓文治只會爬上離自己最近的鐵塔。只要知道這個特性就很容易來對付。




↑文治的生命值降到一半以下之後，從戰鬥場地的中央來攻擊並打倒他吧。





Boss攻略 Life Power Speed Guard

シェリー・ウォーケン

以前被グレイヴ消滅的組織其頭目ハリー的戀人。爲了要替戀人報仇，她讓自己成爲了死人士兵來向グレイヴ復仇。

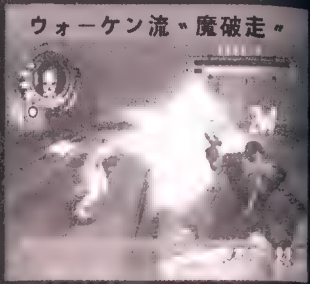
Enemy Action 透過她那超人的身體施展出的體術

透過她那快速的動作來施展出各式各樣的體術。首先是從裝在手腕上的鐵爪發射出アンカー，一旦擊中之後，就會發動裂踢擊。

此外，一旦體力值下降到50%以下，她就會自己將武器破壞，讓身體更爲輕盈，並且有很高的頻率會使用魔破走。大部分的遠距離攻擊都無法擊中她，同時她會趁機拉進距離來以キック進行攻擊。※アンカー：錨、キック：腳踢



↑被從鐵爪發射出的アンカー所擊中的瞬間，在玩家還在想怎麼應對時，腳就踢過來了。



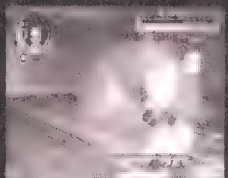
↑一瞬間看穿攻擊的軌道，然後以帶有殘像的高速來閃避攻擊並且朝玩家逼近。

Tactics 以接近攻擊爲重點來進行戰鬥

在她的體力降到一半以下爲止，從遠距離以ショットコンボ或バーストショット來攻擊，這是基本戰法。雖然她以超高速來發射的アンカー很難閃避，不過在發射時因爲發射口會著向我方，所以在這一瞬間透過跳躍來朝左右兩邊進行迴避吧。

雖然在體力下降到一半以下之後，會經常使用魔破走，不過其實這招是有破綻的。當玩家ショットコンボ累積到第3階段並進行攻擊後，雖然她會一邊閃避一邊接近我方，不過等到第3發射擊結束後直接發動近距離攻擊，這樣一來就可以讓她確實被擊中。


↑在看到發射口的時候馬上朝旁邊跳躍來迴避。


↑如果迴避成功的話。就以存下來的コンボ展開反擊！


↑以3發ショットコンボ來[illegible]。


↑她一旦逼近的話就以強力的接近攻擊來迎擊。

MASTER of O.D.

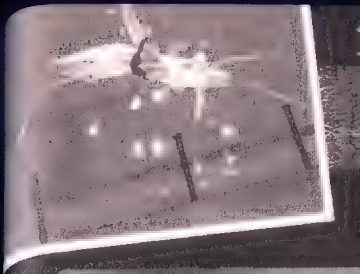
[illegible]

在遠離シェリー的位置處，持續的將左類比搖桿朝左邊或右邊推，這段期間便會成爲不被シェリー的擊中的特殊防禦狀態。只要利用這個技巧，便能夠簡單地蓄氣或回復。有危機的時候務必要利用喔。


↑シールド有危機的時候，首先將距離拉開吧。


↓雖然只會在原地不斷地旋轉，不過卻能夠任意地讓シールド回復。





Boss攻略 Life Power Speed Guard

ドン・コルシオネ

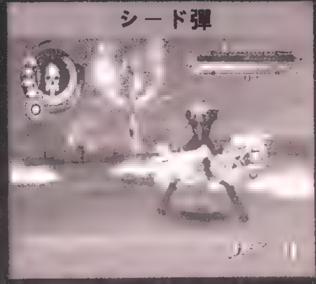
透過ガリーノ注入シード液，讓自己成爲巨大オーグマン的ドン。在即將爆炸的運輸機機翼上，最危險的戰鬥展開。

Enemy Action 透過超越人類的力量來進行多采多姿的攻擊

玩家要在沒有障礙物的寬廣機翼上面來戰鬥。除了會以跳躍來對玩家發動突擊外，從超高處來發動的ドン・クラッシャー也相當地強力。此外像是發射シード或マシンガン的ガンフライ等等，會衍生各式各樣的東西來進行攻擊。的確充滿了不喜歡弄髒自己雙手的ドン其特色。此外，本體的橙色核心不打開的時候，才能讓他受到損傷。



↑在放出藍白色光的瞬間，會超快速地將玩家抓到高空處，並且以急速下降來讓玩家衝撞地面。



↑在放出許多シード的碎片之後，隕石一般地落下攻擊。被擊中之後會有數秒陷入僵硬的狀態。

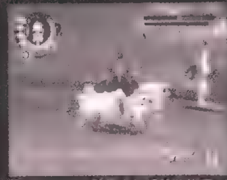
Tactics 一邊維持シールド計量表一邊等待機會

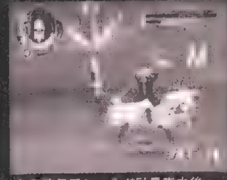
如果吃下他超高空的ドン・クラッシャー之後，就算シールド計量表是全滿的狀態，也會因此一瞬間降到1／10以下。因此在看到藍白色光的瞬間，馬上進行迴避來躲開決定性的一擊。而因爲跳躍攻擊也是相同的，所以也能夠以此來迴避。

如果シールド計量表減損的話，那就暫時遠離ドン。抓好距離並且沿著機翼的外圍來繞圈圈移動的話，就能夠毫無損傷的來進行回復。在挨了ドン・クラッシャー等強力的攻擊之後，就利用這個方法來進行回復，以確保戰鬥的安全。


↑在這個瞬間來迴避。時機相當地重要。


↑迴避之後馬上會轉變成是反擊的大好機會。


↑在シールド計量表很低的狀態下，直擊是很致命的。


↑在確保了シールド計量表之後，便可和他來一決勝負。

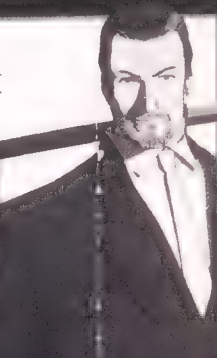
MASTER of O.D.

[illegible]

雖然ドン的身上有數個可以攻擊的部位，不過身體以外的部位就算攻擊也沒意義。透過鎖定切換來快速地針對身體進行狙擊，透過強力的ショットコンボ來將他擊潰吧！


↑將ショットコンボ累積到MAX的第4階段狀態來做好事先的準備。

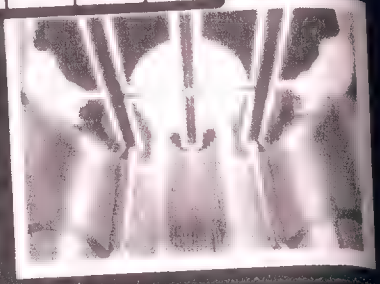

↓透過鎖定切換的使用來針對身體進行攻擊的話，將可造成嚴重損傷喔。



STARSHIP

スターシップ

STAGE 9





終於露出了本性的ガリーノ，還有只留下了對講機後就突然消失的スパイク。スパイク到底是何許人也，這點根本沒有關係，因爲我們是家族的關係……。相信一定會平安歸來的!!

STAGE INFORMATION

オーグマン羣集的最終決戰之地

踏入之前曾經來造訪過的シード研究所其更深處，在幾乎所有的敵人都是オーグマン的狀況下來進行的關卡。因爲有許多體力值高的巨大敵人，因此以確實地給予他們最後一擊的戰法來攻略吧。而在最深處則是有ファンゴラム和ガリーノ這兩位最強等級的頭目在等待著玩家，與主角一起突破這最後的關卡吧。



下圖雖然外型不同，不過基本上以和過去敵人相同的應對方式來戰鬥就OK了。而オーグマン發射的子彈則是在接近的狀態下彈回去吧。



EQ D.SHOT



Enemy List

要注意能力值高的オーグマン體

New マスターマシンガン・オーグマンSP	New オーグマンSP・ランチャー	New マスターソード・オーグマンSP
New マシンガン・オーグマンSP	New ランチャー・シード	New ソード・オーグマンSP
New バズソー・ギガンテック SP	New ガトリング・ギガンテック SP	オーグマン・ボマー
ガトリング・ギガンテック	バズソー・ギガンテック	マシンガン・オーグマン
ランチャー・オーグマン	ソード・オーグマン	マスターソード・オーグマン
FPF	—	—

最高結果

BEAT COUNT	550
KILLS	250
LIFE REMAINING	100%
CLEAR TIME	22'00"00
ART POINTS	200

隨著地區來決定賺取的目標吧

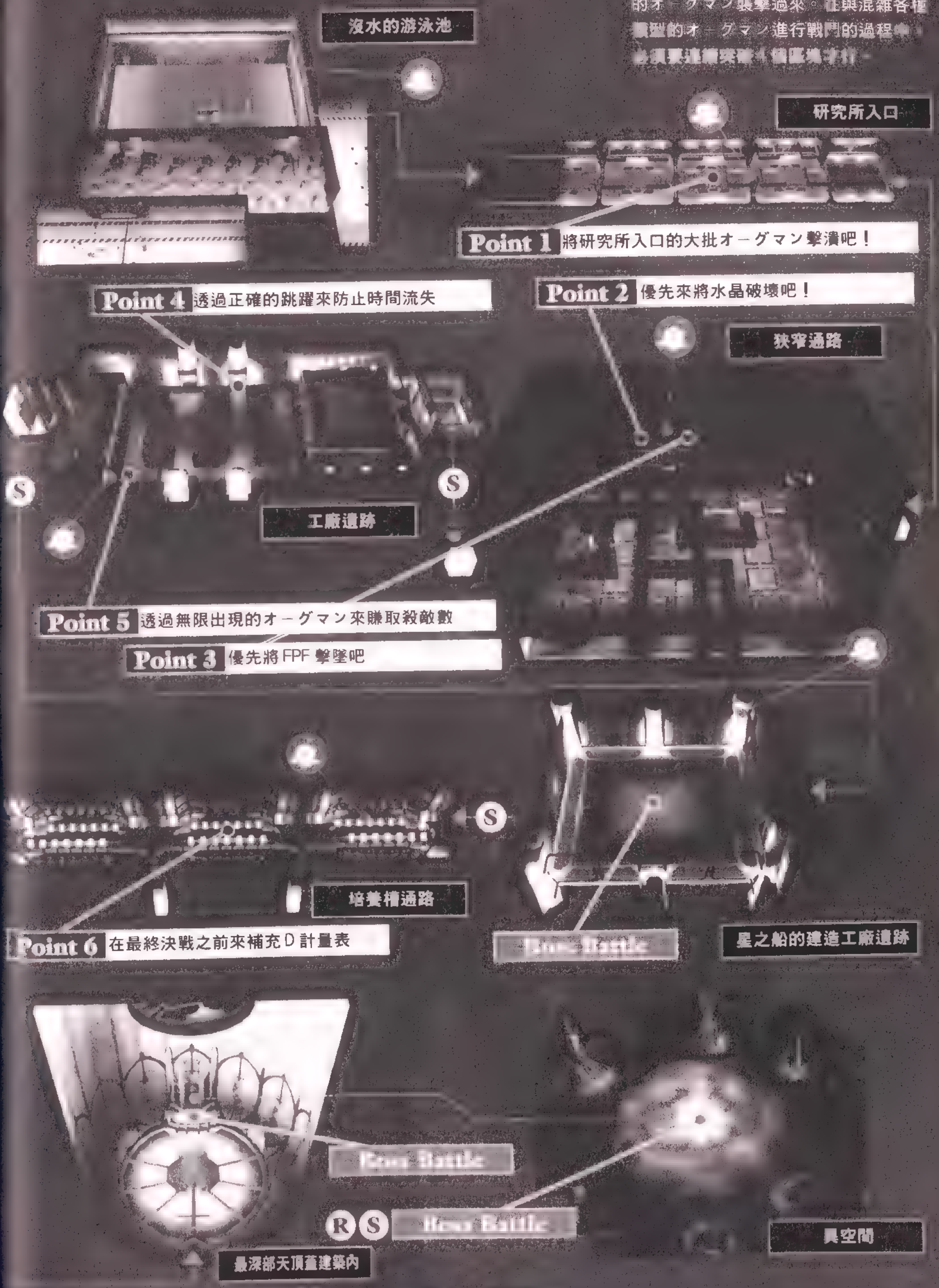
時間的話就在狹窄通路，殺敵數就在工廠遺跡，ビートカウント就在培養槽的地方來賺取。以隨著地區的不同來決定賺取項目的形式進行攻略吧。此外，在這個最後關卡裡出現的敵人其攻擊相當強力，因此要隨時注意生命值。

攻略流程表

沒水的游泳池
↓
研究所入口
↓
狹窄通路
↓
SAVE
↓
工廠遺跡
↓
SAVE
↓
星之船的建造工廠遺跡
↓
Boss：ファンゴラム
↓
SAVE
↓
培養槽通路
↓
最深部：天頂蓋建築內
↓
Boss：ガリーノ
↓
異空間
↓
Boss：ガリーノ
↓
RESULT・SAVE

AREA MAP

從研究所的入口開始，會突然有大匹的オーグマン襲擊過來。在與混雜各種類型的オーグマン進行戰鬥的過程中，必須要連續突破4個區塊才行。



Point 1 將研究所入口的大批オーグマン擊潰吧！

研究所入口全部共分成了 4 個區塊，而在每一個區塊當中，ソードマン、マシンガン、ランチャー會相當均衡的在一起，形成相當難以應付的佈陣。雖然隨著各個區塊不同，會有著各自的打倒重點，不過一邊平行移動一邊射擊，則是全部區塊都通用的攻擊。這是個能夠一邊確認敵人的行動一邊攻擊，而且還能兼迴避的最佳推薦攻擊方法

❶依照體力值低的順序來打倒



↑從體力值低的類型開始打倒，將可以讓損傷值總量減少喔。

❷將ランチャー打回去



↑マンターランチャー・オーグマン SP 會發射ロケット彈。

❸要注意シールド計量表！



↑因爲敵人的質和量都提升了，所以要隨時留意シールド計量表。

❹攻擊＆回復同時來進行



↑當有必要進行回復的時候，那就當機立斷的使用デモリッション・ショット吧。

敵人出現規則



←首先會有一個オーグマン中隊登場。



←這樣的形式是以マシンガン的類型爲主。



←ランチャー和ガトリング・ギガンテック會搭檔出現。



←ランチャー很多，還有ソードマン混雜其中。

COLUMN 令人討厭的雜魚其料理方法



在這次便來教玩家相當煩人的オーグマン其打倒秘訣吧。這些オーグマン和玩家們之前遭遇的傢伙們擁有相同的性質。對於這些傢伙所發射、令人感到不快的ロケット彈，只要靠接近攻擊便可以將它打回去。玩家只要像之前一樣冷靜的應對就能夠輕鬆獲勝了！

這次的目標



TARGET

オーグマンSP・ランチャー



↑雖然ロケット彈會朝我方飛來，但這時不要慌張。



↑冷靜下來等到接近後再打回去，就可將全彈送還他們。

Point 2 優先來將水晶破壞吧！

在狹窄的通路上，要將石頭形狀的水晶加以破壞，藉此讓擋住通路的牆壁消除，並能夠繼續前進。只要將位於地圖中 A、B、C 地點的水晶依序破壞即可。因爲不需要特別去將敵人全滅也能夠繼續前進，所以在這來節約時間和生命值吧。對於殺敵數和ビートカウント，因爲可以在之後沒有很大攻擊壓力的工廠遺跡來賺取，所以在這個地方就單純地以前進爲最優先來進行突破吧。



←首先將位於地圖中 A 地點的水晶破壞吧。



→接下來前往 B 地點。到達之後最好是使用デモリション・ショット來破壞。



←最後破壞 C 地點的水晶後就結束了。要注意FPF。

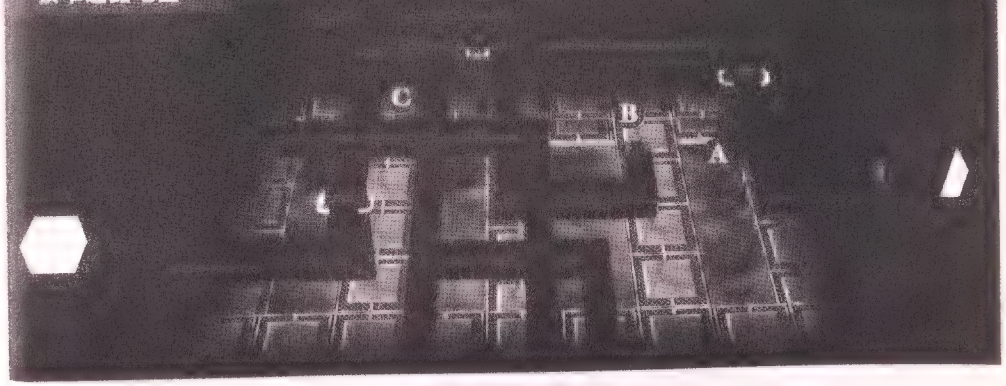


→一邊將シード重ミサイル發射的飛彈打回去，一邊朝出口來邁進吧。



在這個有很多敵人會去防禦射擊攻擊的地區，是グレイヴ的ショットコンボ其活躍的好時機。如果是三個人當中發射ショットコンボ最快速的グレイヴ，便能夠確實地打倒敵人並突破這個區域喔。

狹窄通路地圖



Point 3 先將 FPF 擊墜吧

當正要通過狹窄通道的時候，在通道的底端可以很頻繁地看見 FPF 的身影。FPF 會以上下搖動的方式不停擺動，而且乘坐在 FPF 上面的敵人也會發射火箭攻擊主角。雖然是可以不用理會他們而繼續前進，但是這樣一來就要遭受被從後面飛來的火箭所擊中的危機，因此雖然是有一點麻煩，但還是要先將他們各個擊破之後，再繼續前進，這樣就會比較有效率。幸好 FPF 的耐久力並不怎麼高，所以可以先使用連續射擊來削減他的體力，等到他體力只剩下一點點的時候，就使用鎖定射擊來給他最後一擊。

要特別注意的攻擊方式



←FPF 和乘坐在上面的的オーグマン是個相當危險的組合。



由於我的集氣射擊連續技是接近屬性的，所以我在展開攻擊時，可以將對手發射過來的火箭彈反彈回去。就連大家公認的強敵，FPF，對我來說也只不過是カモ般的小嘍嘍而已。



←要是被火箭砲擊中的話，就會倒下而使得情況不妙。



→如果有 FPF 在後面的話，就無法集中精神去對付前方的敵人。

Point 4 以正確的跳躍方式來防止落崖

在工廠舊蹟中可以利用跳躍的方式來飛越過峽谷。如果不小心掉落下去的話，不僅會從最初開始，而且之前所打倒的敵人還會通通復活。如果不在接近邊緣位置跳躍的話，就無法安然地跳到對面去，因此要謹慎地跳躍。當然，要先將所有礙事的敵人都解決光之後，再來進行跳躍的動作。



←在有 2 個オーグマン SP・マシンガン的場所，如果攻擊一方的話，另一方就會使用手榴彈攻擊來炸飛主角。



←由於完全不需要助跑，所以只要站在邊緣的位置往前跳躍的話，就 OK 了。



→要先將周圍的敵人都排除之後，再來進行跳躍的動作。如果還是不小心掉落下去的話，那就是跳躍的時機沒抓準。



我的跳躍距離比起グレィウ和ジュージ的跳躍距離還要來得更遠。會不會跳過了頭而掉落到另一個峽谷呢？有這種想法的小姐請放心吧，事實上對面有設置著停止器喔。

Point 5 利用會不斷出現的オーグマン來賺取キル

由於在工廠舊蹟中，オーグマン們會一直不斷地出現，所以可以利用這一點來賺取キル。而這裡要推薦的賺錢最佳場所，就是下樓之後的一塊空地。雖然只要一邊迴轉一邊使用バーストショット，就可以將敵人一一解決，但是太過接近的話，就會被爆炸的威力波及，所以要特別注意這一點。只需要將精神集中在前方還有右側面 2 個方向，一出現敵人就要馬上將他打倒。



←只需躲在角落裡使用バーストショット，就可以賺進大量的キル。



↑假使掉落到峽谷裡，再度回到上面的時候，敵人就會全部復活。



←即使打倒了也會不斷出現的シード團隊。



←掉落到谷底的時候，是不會加算キル的。

Point 6 在最終決戰之前要記得補充 D 計量表

由於在ファンゴラム戰當中，幾乎都會使用到デモリッション・ショット，所以在最終決戰前的這個通道中，要充分地補充 D 計量表。這裡一共有 3 個樓層可以賺到 200 HITCOUNT，如果能夠充分地破壞的話，就可以賺到 600 HITCOUNT。只要在樓層和樓層間的連結點跳躍時，對著培養槽射擊的話，就可以輕易地達成目標值喔。

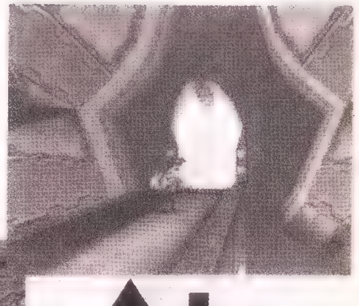


↑站在培養槽的中間附近使用バーストショット。這時要注意，千萬不要讓 HITCOUNT 的燈消失喔。

→デモリッション・ショット補充完畢之後，就要開始展開最終決戰了。



→將最後一個破壞掉之後，就可以朝著前方跳躍，移動到下一個樓層。



前往最終決戰

Boss攻略 ファンゴラム

Life　Power　Speed　Gurd

是個操控試著巨大槍枝的男人，對グレィヴ持有相當強烈的恨意，這世上是否有人可以抵擋住他的破壞衝動呢。



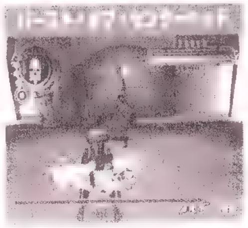
Enemy Action　以擁有超強的破壞力而自豪

利用從地面噴出的瓦礫堆將對手團團圍住，而讓對手動彈不得的時候，會使用巨槍センターヘッド來進行強力的攻擊。當ファンゴラム的體力變成50%以下的時候，集氣攻擊的所需要的時間會變短，而且當體力變成25%以下的話，自己周圍的地板上就會出現大量的瓦礫，這些瓦礫可以使我方的攻擊無效化。ファンゴラム幾乎所有的攻擊都是使用センターヘッド來射擊。



特性・対処法

ファンゴラム在原地跳躍之後，會使用センターヘッド敲擊地面，等到玩家的周圍出現瓦礫之後就會趁勢攻擊過來。只要不站在槍身的延長線上就可以躲過這個攻擊。



特性・対処法

ファンゴラム會緩慢地兩手緊握巨槍センターヘッド，沒想到在一瞬間就以迅雷不及掩耳的速度對我方發射一槍。發現ファンゴラム放慢動作的時候，就要馬上朝旁邊跳躍。



特性・対処法

ファンゴラム以單手持著センターヘッド的姿態，來進行射擊。如果被這招擊中的話，玩家就會被彈到畫面端，而且會受創倒地，所以靈活運用平行移動和防禦來應付。



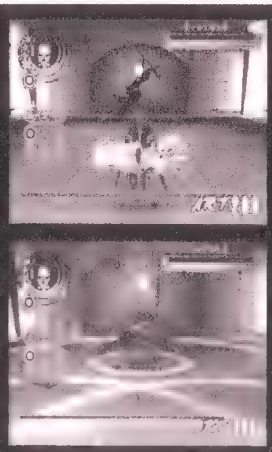
特性・対処法

當玩家衝到ファンゴラム面前的時候，他就會使出這招揮舞センターヘッド的近距離攻擊。只要ファンゴラム不接近的話，他就不會使出這一招，所以要隨時保持一定的距離。

Tactics　基本上要趁著ファンゴラム集氣時來攻擊他

在ファンゴラム跳起來的那一瞬間衝到他的面前

ファンゴラム會採取鎖定射擊對象的方式來展開攻擊，要隨時和他保持一定的距離，如果看到ファンゴラム跳起來的話，玩家就要馬上朝著前方跳躍來接近他，這個時候，玩家會因地面上噴出的瓦礫而使得動作在一瞬間停止了，等到可以行動之後，就要趁著ファンゴラム在集氣的時候，繞到ファンゴラム的背後，然後再利用連續射擊來重創他，即使是他的體力下降至25%的時候，仍然可以利用這種攻擊模式來對付他。



←發現敵人跳起來的話，我們也要馬上著往前跳。

←即使是在空中也會被瓦礫束縛行動。



←不要站在槍的射擊線上，要繞到敵人的側面或者是背面。

←成功地繞到背後之後，就要發動連續射擊來重創他。

看出亂れ射ち的軌道

亂れ射ち還是擁有一定的法則，面對著ファンゴラム的身體爲基準，他會依照著面向他的右邊，中央，左邊的順序來攻擊。在ファンゴラム開始在右方向進行射擊的時候，就要馬上往右邊平行移動。如果玩家覺得回避的時機不好掌握的話，那麼確確實實地防禦也是另一種不錯的方式。



←時機眞的是很難掌握，要不斷地挑戰，直到成功地掌握時機爲止。



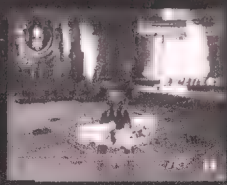
↗除了平行移動之外，還可以利用垂直跳躍或是往旁邊滑躍的方式來回避。

因應狀況來分別使用不同的戰術

當ファンゴラム的體力下降至25%以下的時候，從地面上噴出的瓦礫就會遮住玩家視線，而無法繼續攻擊ファンゴラム，因此這個時候就要變更戰術，利用デモリッション・ショット來攻擊吧。將礙事的瓦礫掃光之後，就可以盡情攻擊出現在眼前的ファンゴラム了。



→由於是周圍攻擊型，所以可以將瓦礫一掃而光。使用P也可以同時進行體力回復喔。



←因爲集氣很耗費時間，所以直接使用バーストショット來攻擊才是最有效率的攻擊方式。

MASTER of O.D.

將各個招式組合起來使用

在瓦礫出現之後，馬上使用等級1的デモリッション・ショット來確保視線，然後就要立刻發動時間失速型LV.3。接下來，就可以使用バーストショット集中攻擊，一口氣來分出勝負吧。



↑爲了破壞瓦礫，一定要發射出周圍攻擊型的デモリッション・ショット。

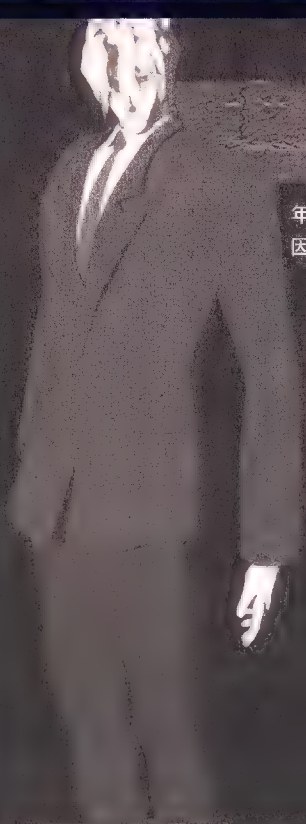




←↑在發動時間失速型之後，盡可能地躲開敵人的攻擊，並在時間失速中打倒對手。

Boss攻略　Life　Power　Speed　Gurd

ガリーノ・クレアーレ・コルシオネ



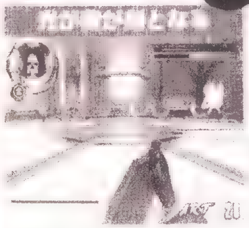
年僅10歲就得到天才科學家的稱號，是個頭腦非常靈活的少年。也因此，他對於所有得到的東西都很厭倦。





Enemy Action　連時間也可以操控的惡魔

ガリーノ會操作著有藍色防護罩所守護的管狀風琴型的控制裝置，一邊操控著3個水晶，一邊使時間失速來進行攻擊。如果將裝置破壞的話，戰鬥場地就會轉移到異空間。在這裡可以和ガリーノ本體做一對一的單挑。當戰鬥開始不久，玩家角色就會覺醒，這時デモリッション・ショット就會自動地儲存了。所以之後的戰鬥會變得更加輕鬆。



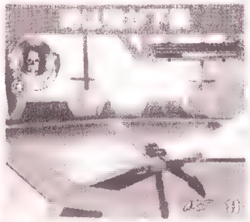
特性・対処法

在圓形大廳中，會有3個水晶不斷地對玩家發射攻擊光束。由於從集氣到發射爲止還需要一小段時間，所以可以趁著這段空檔時間攻擊，到了快要發射的時候再馬上進行回避。



特性・対処法

在異空間和ガリーノ戰鬥的時候，ガリーノ手中會發射出能源彈來攻擊玩家。由於能源彈只會一直線朝著玩家飛過來，所以只要在移動時多利用平行移動，就可以輕鬆地閃過喔。



特性・対処法

這是一個會讓玩家的動作在一定時間之內變遲鈍的恐怖招式。會在任何前兆都沒發生的情況之下發動。要是不小心種了這招的話，我方也可以使用時間失速型的デモリッション・ショット來與他抗衡。



特性・対処法

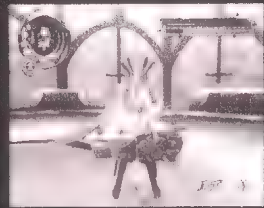
ガリーノ會突然瞬間移動，並且發出藍色的球體攻擊。如果被這個藍色球體擊中的話，就會在無防備的狀態之下遭到3發特大火箭彈的攻擊，所以要趕快逃出並且將這些火箭彈反彈回去吧。

Tactics　要靈活運用デモリッション・ショット

一定要按照順序來攻擊

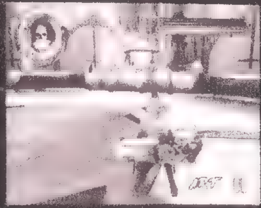
其實綠、紫、藍，3種顏色的水晶和防護罩的顏色都有所關連。將綠（紫）色的水晶破壞的話，左右兩邊的控制裝置就會遭到破壞。將藍色的水晶破壞的話，就可以解除中央圓形大廳的防護罩。一旦控制裝置遭到破壞的話，2個強化版的ギガントス就會出現，所以要立刻使用連續射擊來對付這2個難纏的傢伙。在這之後，將藍色的水晶破壞，讓圓形大廳的防護罩消失的話，ガリーノ就會以鎖定玩家的方式來展開攻擊。





←將綠色和紫色水晶破壞的話，附近的控制裝置也會被破壞。

←將控制裝置破壞之後，會出現二個巨大的敵人。





←接著，就要對最後一個水晶展開攻擊。

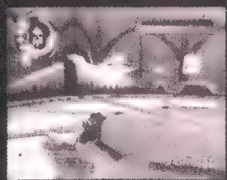
←如果不鎖定的話，是很難攻擊到對手的。

破壞水晶的方法

由於水晶位於稍微有點高的位置，所以即使是鎖定之後用連續射擊還是無法將這些水晶破壞。但是，當這3個水晶排成一列時，只要能靈活運用前方集中型的デモリッション・ショット，就可以一口氣將這些水晶破壞。



←只要一邊後退一邊使用鎖定射擊的話，就可以一邊攻擊一邊閃避攻擊光線了。



→由於在正下方無法攻擊到水晶，所以要站在稍遠一點的位置射擊才是正確的

擁有強大的破壞威力，但卻很容易閃避

要閃避藍色球體的拘束的話，就要在ガリーノ消失的那一瞬間馬上往前方跳躍。萬一不小心被藍色球體束縛住的話，就要立刻快速搖動左模擬搖桿的上下左右直到脫逃爲止，然後將往玩家方向飛來的火箭彈打回去。

→萬一找不到ガリーノ的時候，利用腳下的目標符號來確認就可以了。



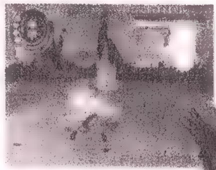


←往前方跳躍之後馬上翻轉的話，就可以在對手反應過來之前，先做出反擊。

MASTER of O.D.

先發制人的法則ショット

在異空間和ガリーノ戰鬥的時候，要擊中ガリーノ是非常困難的一件事。但是，只要使用時間失速的デモリッション・ショット，就可以讓整個局勢逆轉過來。





↑如果在ガリーノ正在防禦中發動時間失速的話，就會徒勞無功，所以要看準時機發動。

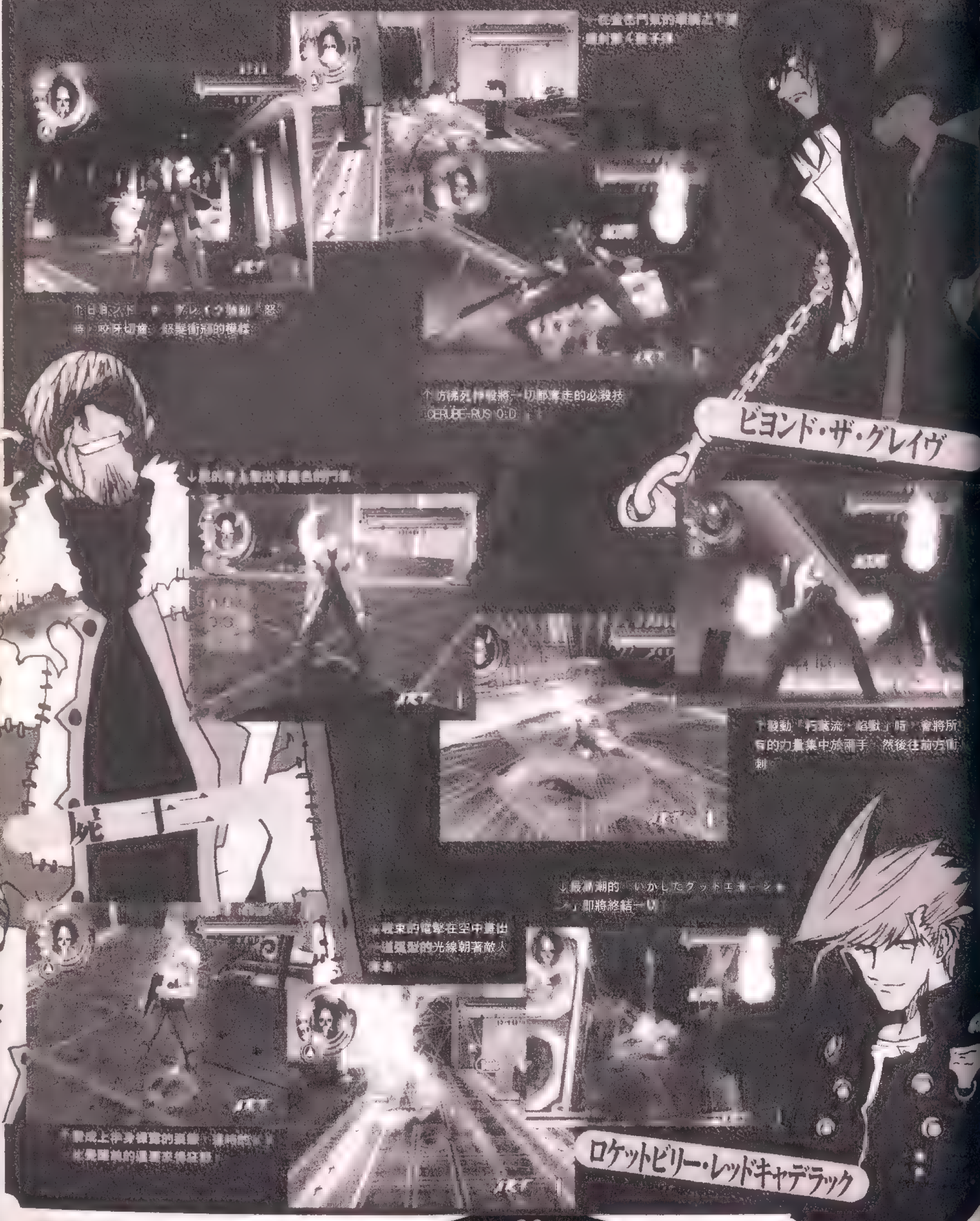


←一個連續射擊和バーストショット比起來，可以更有效率地給予對手損傷。

COLUMN 競演!! UNLIMITED DEMOLITION PLAY

Billy

哈囉，大家好！我跟全世界的小姐們都是在站在同一邊的，我叫ロケットビリーレッドキャデラック。各位是不是看了我們無與倫比華麗的戰鬥之後，而讚嘆聲不絕呢。相信我們3個人覺醒時所使出的招式，能令各位感到更不可思議。覺醒的條件請參照P.93？！



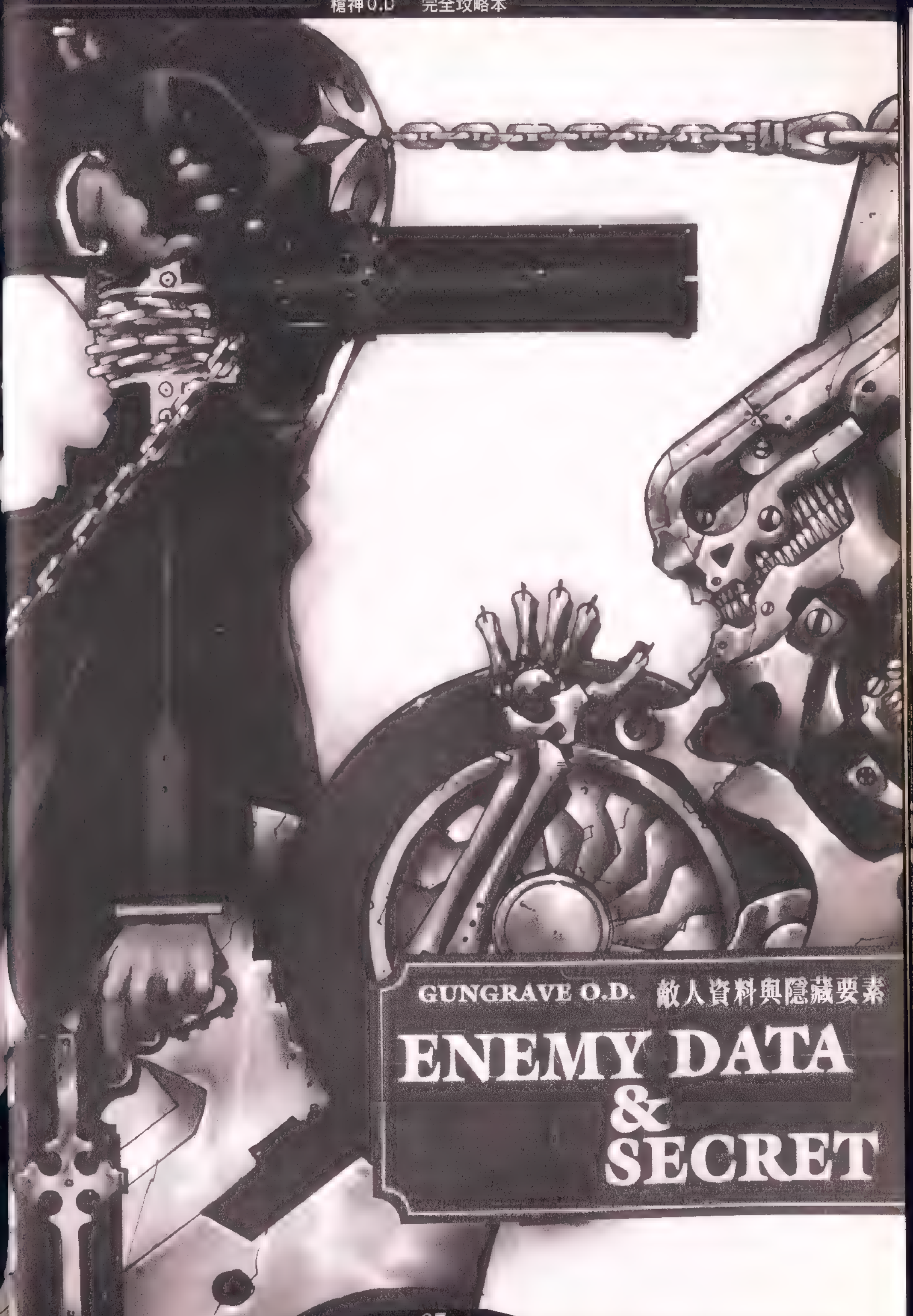
↑[illegible]咬牙切齒、怒髮衝冠的模樣

↑彷彿死神般將一切都奪走的必殺技「CERUBE-RUS O.D」

↑發動「[illegible]流・[illegible]」時，會將所有的力量集中於兩手，然後往前方衝刺

↓最新潮的「いかしたグッドエミーニ[illegible]」即將終結一切

[illegible]的電擊在空中畫出[illegible]的光線朝著敵人[illegible]



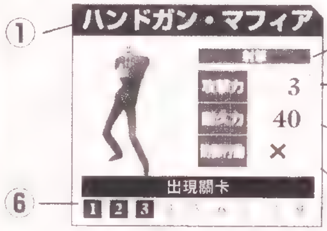
GUNGRAVE O.D. 敵人資料與隱藏要素

ENEMY DATA & SECRET



ENEMY DATA

這都是一些會對玩家的行進造成阻礙，且各具特色的敵人。在這裡介紹所有登場的53種敵人。希望玩家可以參考這些資料，然後組織一套自己的攻略方法。



1 敵名／敵人的名稱
2 屬性／近接＝以接近戰的物理攻擊爲主體的類型
　　射擊＝以遠距離戰的物理攻擊爲主體的類型
3 攻擊力／數値愈高的話所遭受到的損傷也會愈大，（ ）內的數字表示該名敵人有兩種攻擊方式。
4 耐久力／數値愈高體力愈多
5 防禦行動／防禦行動的有無。防禦時，只會遭受到 1/10 的損傷
6 出現關卡 ／有塗上顏色的數字，代表這名敵人會出現的關卡

ハンドガン・マフィア



射擊	
攻擊力	3
耐久力	40
防禦行動	×

出現關卡：**1** **2** **3** 4 5 6 7 8 9

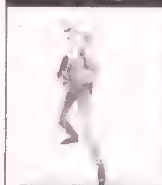
マシンガン・マフィア



射擊	
攻擊力	3
耐久力	40
防禦行動	×

出現關卡：**1** **2** **3** 4 5 6 7 8 9

マシンガン・マフィア2



射擊	
攻擊力	3
耐久力	50
防禦行動	×

出現關卡：**1** 2 **3** 4 5 6 7 8 9

ランチャー・マフィア



射擊	
攻擊力	35
耐久力	75
防禦行動	○

出現關卡：**1** **2** **3** 4 5 6 7 8 9

ソードマン



近接	
攻擊力	7
耐久力	40
防禦行動	○

出現關卡：**1** **2** **3** 4 5 6 7 8 9

武装ヘリ



射擊	
攻擊力	6(50)
耐久力	2000
防禦行動	×

出現關卡：**1** 2 3 4 5 6 7 8 9

ビッグ・マシンガン



射擊	
攻擊力	4
耐久力	210
防禦行動	×

出現關卡：**1** **2** 3 4 5 **6** 7 8 9

ビッグ・マシンガン2



射擊	
攻擊力	4
耐久力	270
防禦行動	×

出現關卡：**1** 2 3 4 5 6 7 8 9

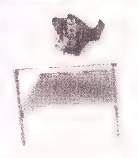
マフィアカー



近接	
攻擊力	40
耐久力	240
防禦行動	×

出現關卡：**1** 2 3 4 5 6 7 8 9

カート・ガイ



近接	
攻擊力	15
耐久力	30
防禦行動	×

出現關卡：1 **2** 3 4 5 6 7 8 9

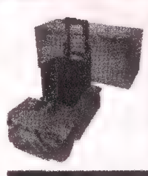
オーグマン・ボムズ



近接	
攻擊力	50
耐久力	240
防禦行動	×

出現關卡：1 **2** 3 4 **5** 6 7 8 9

フォークリフト



近接	
攻擊力	40
耐久力	450
防禦行動	×

出現關卡：1 **2** 3 4 5 6 7 8 9

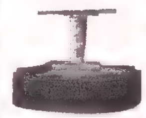
スロットマシン



射擊	
攻擊力	0.6
耐久力	150
防禦行動	×

出現關卡：1 **2** 3 4 5 6 7 8 9

カードテーブル



射擊	
攻擊力	40
耐久力	240
防禦行動	×

出現關卡：1 **2** 3 4 5 6 7 8 9

ルーレット



射擊	
攻擊力	40
耐久力	240
防禦行動	×

出現關卡：1 **2** 3 4 5 6 7 8 9

バズソー・ギガンテック



近接	
攻擊力	55
耐久力	810
防禦行動	○

出現關卡：1 2 **3** 4 5 **6** 7 **8** **9**

ビッグ・ソード



近接	
攻擊力	7
耐久力	280
防禦行動	○

出現關卡：1 2 **3** 4 5 6 7 8 9

マシンガンボーグ



射擊	
攻擊力	4(45)
耐久力	270
防禦行動	×

出現關卡：1 2 **3** 4 5 **6** 7 8 9

ランチャーヘッド



射擊	
攻擊力	45
耐久力	270
防禦行動	×

出現關卡：1 2 **3** 4 5 6 7 8 9

NINJAソード



近接	
攻擊力	7
耐久力	270
防禦行動	○

出現關卡：1 2 **3** 4 5 **6** 7 8 9

マフィアワゴン



近接	
攻擊力	35
耐久力	400
防禦行動	×

出現關卡：1 2 **3** 4 5 6 7 8 9

マシンガン・アーミー



射擊	
攻擊力	4
耐久力	80
防禦行動	×

出現關卡：1 2 3 **4** **5** 6 **7** 8 9

ランチャー・アーミー



射擊	
攻擊力	40
耐久力	120
防禦行動	○

出現關卡：1 2 3 **4** **5** 6 **7** 8 9

ビッグ・ランチャー・アーミー



射擊	
攻擊力	40
耐久力	270
防禦行動	○

出現關卡：1 2 3 **4** 5 6 **7** 8 9

ビッグ・マシンガン・アーミー


射擊	
攻擊力	4(45)
耐久力	270
防禦行動	×

出現關卡：4 5 7

マスターランチャー・アーミー


射擊	
攻擊力	40
耐久力	270
防禦行動	○

出現關卡：4 7

マスターソード・アーミー


近接	
攻擊力	7
耐久力	270
防禦行動	○

出現關卡：4 5 7

裝甲車


射擊	
攻擊力	6(35)
耐久力	1350
防禦行動	×

出現關卡：4

ソード・アーミー


近接	
攻擊力	7
耐久力	120
防禦行動	○

出現關卡：5 7

ナイト像


近接	
攻擊力	50
耐久力	1400
防禦行動	×

出現關卡：5

クィーン像


射擊	
攻擊力	3
耐久力	500
防禦行動	×

出現關卡：5

キング像


射擊	
攻擊力	65
耐久力	2500
防禦行動	×

出現關卡：5

マシンガン・オーグマン


射擊	
攻擊力	3
耐久力	90
防禦行動	×

出現關卡：6 8

ランチャー・オーグマン


近接	
攻擊力	35
耐久力	120
防禦行動	○

出現關卡：6 8

ソード・オーグマン


近接	
攻擊力	7
耐久力	90
防禦行動	○

出現關卡：6 8

FPF

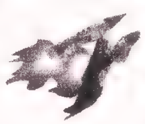

射擊	
攻擊力	6(25)
耐久力	330
防禦行動	×

出現關卡：6 9

ビッグ・ランチャー・オーグマン


射擊	
攻擊力	40
耐久力	270
防禦行動	×

出現關卡：6

ジェットパック・オーグマン


近接	
攻擊力	50
耐久力	60
防禦行動	×

出現關卡：6 7 8

チェーン・アーミー


近接	
攻擊力	7
耐久力	120
防禦行動	×

出現關卡：7

ガトリング・ギガンテック

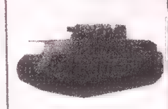

射擊	
攻擊力	4
耐久力	720
防禦行動	×

出現關卡：6 7 8 9

オーグマン・ボマー


近接	
攻擊力	50
耐久力	40
防禦行動	×

出現關卡：6 9

戦車


射擊	
攻擊力	65(45)
耐久力	1200
防禦行動	×

出現關卡：7 8

戦闘ヘリ


射擊	
攻擊力	6(50)
耐久力	4000
防禦行動	×

出現關卡：8

ミサイルタッグ・オーグマン


射擊	
攻擊力	80
耐久力	180
防禦行動	×

出現關卡：7 8

マスターソード・オーグマン

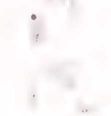

近接	
攻擊力	7
耐久力	175
防禦行動	○

出現關卡：8

マスターマシンガン・オーグマンSP


射擊	
攻擊力	4(45)
耐久力	270
防禦行動	×

出現關卡：9

マスターランチャー・オーグマンSP


射擊	
攻擊力	45
耐久力	270
防禦行動	○

出現關卡：9

マスターソード・オーグマンSP


近接	
攻擊力	7
耐久力	270
防禦行動	○

出現關卡：9

ガトリング・ギガンテック SP


射擊	
攻擊力	4
耐久力	1500
防禦行動	×

出現關卡：9

バズソー・ギガンテック SP


近接	
攻擊力	55
耐久力	1800
防禦行動	○

出現關卡：9

マシンガン・シード


射擊	
攻擊力	4
耐久力	90
防禦行動	×

出現關卡：9

ランチャー・オーグマンSP


射擊	
攻擊力	35
耐久力	150
防禦行動	○

出現關卡：9

ソード・オーグマンSP


近接	
攻擊力	7
耐久力	120
防禦行動	○

出現關卡：9



SPIKE'S REPORT

以數字來表示グレイヴ的能力的話，防護是100，生命是300。射擊一發的威力是，グレイヴ是25，屍是9，而ビリー是16。希望玩家最好能配合敵人的能力值來參考。

將『O.D.』所隱藏的秘密一舉公開！

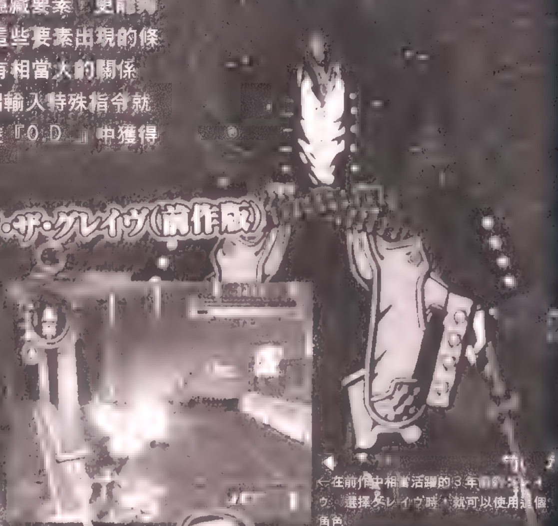
Secret of GUNGRAVE O.D.

在「GUNGRAVE O.D.」中，因為有了「CUSTOMIZE」和「EXTRA」的設定，所以在這些為數眾多的隱藏要素，更能夠獲得平常遊戲時所得不到的樂趣。而影響這些要素出現的條件，和發射總彈藥數，遊戲中的分數等等有相當大的關係（請參照Factor 2）。還有，這裡也會介紹輸入特殊指令就可以使用的隱藏技巧。希望各位玩家可以在『O.D.』中獲得最大的樂趣喔！

Factor.1

代替グレイヴ們來戰鬥吧

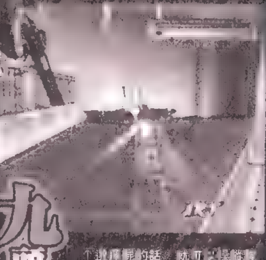
グレイヴ、屍、ビリー，這3個角色破關之後，如果在破關時所獲得的LIFE SKULL點數超過100%的話，在「CUSTOMIZE」中就會多出「DIFFERENT」「CHARACTER」這2個新的項目，而且也可以使用新角色了



←在前作中相當活躍的3年前的グレイヴ。選擇グレイヴ時，就可以使用這個角色







↑選擇屍的話，就可以操縱屍的兄弟文治，會以劍和槍交替來戰鬥。

Factor.2 CUSTOMIZE&EXTRA出現条件

在「CUSTOMIZE」和「EXTRA」模式中，玩家不但可以變得無敵，而且還可以任意的選擇關卡喔。是個非常有用的隱藏要素，但是要達成所有的條件卻是相當困難。在這裡，就完整地介紹CUSTOMIZE、EXTRA中，要出現追加要素時所必須達成的條件。

Attention!

・一定要先達成條件1，才能夠繼續達成條件2

・只要將CUSTOMIZE中的任何一個項目打開，就不會發生新的EXTRA項目

CUSTOMIZE

項目	効果	条件1	条件2
SHOT LEVEL [illegible]	射擊攻擊威力1.5倍	總遊戲時間內子彈發射數3萬發	總遊戲時間3小時以上
SHOT LEVEL [illegible]	射擊攻擊威力2倍	總遊戲時間內子彈發射數10萬發	總遊戲時間10小時以上
SHOT LEVEL [illegible]	射擊攻擊威力3倍	總遊戲時間內子彈發射數30萬發	總遊戲時間30小時以上
CLOSE RANGE LEVEL [illegible]	接近攻擊威力1.5倍	總遊戲時間內子彈發射數5萬發	總遊戲時間5小時以上
[illegible]	接近攻擊威力2倍	總遊戲時間內子彈發射數20萬發	總遊戲時間20小時以上
CLOSE RANGE LEVEL [illegible]	接近攻擊威力3倍	總遊戲時間內子彈發射數40萬發	總遊戲時間40小時以上
[illegible]	防護・生命計量表不減	在HARD模式中破關	無
[illegible] DEMOLITION	D・計量表自動儲存	用グレイヴ、屍、ビリー破關	要讓所有50個內藤天使出現
[illegible]	破壞敵人／物體時一定會爆炸	破關時BEAT SKULL 90以上	無
CAMERA ANGLE	可以切換攝影機的視點	在完全沒接關的狀態下破關	無
[illegible]	遊戲整體速度變成1.5倍	破關時TIME SKULL 90以上	無
DIFFERENT CHARACTER	可以選擇別的角色進行遊戲	用グレイヴ、屍、ビリー破關	破關時LIFE SKULL 100以上
SECRET CHARACTER	內藤天使會在遊戲中出現	總遊戲時間內子彈發射數超過50萬發	無

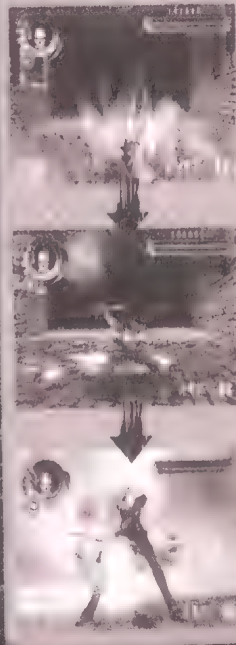
EXTRA

項目	効果	条件1	条件2
STAGE SELECT	可以任意選擇關卡	用グレイヴ、屍、ビリー破關	無
BOSS RUSH	可以連續和頭目級角色戰鬥	用グレイヴ、屍、ビリー破關	破關時ART 80以上
ENEMY RUSH	可以和無限出現的小敵人戰鬥	用グレイヴ、屍、ビリー破關	破關時KILLS SKULL 90以上
PLAY MOVIE	可以選擇想要觀看的圖片	用グレイヴ、屍、ビリー破關	達成ART 100
PLAY CONVERSATIONS	可以選擇想要觀看的2D廣告	用グレイヴ、屍、ビリー破關	達成BEAT 999
PLAY SOUND EFFECTS	可以選擇想要觀看的SE	用グレイヴ、屍、ビリー破關	達成LIFE 100%

Factor.3

隱藏的密技

グレイヴ們也有這種稱做"Evolution Factor"的射擊連續技。這是一個要在防護計量表的殘量在10%以下，而且AP在50以上才可以發動的技巧。當開始發動這個技巧的時候，AP會開始不斷地減少，而且時間的進行也會變得緩慢。還有，發動中是無法移動的，這種情況會持續到AP變成0為止。附帶一提，按下R2鈕就可以中斷這個技巧。



←使出硬直攻擊之後，會馬上採取炫耀的姿勢。

←在炫耀姿勢中按著R2鈕不放。

←最後，再依序輸入□鈕、○鈕的話，就可以發動這隱藏的密技了。

ENEMY RUSH



↑在這個完全沒有遊戲動的專用關卡中，會有數不完的小嘍嘍敵人出現。在這裡可以好好地磨練一下玩家的戰鬥技巧

Factor.3 躲藏在戰場上的謎之生命體

如果總遊戲時間內子彈發射數超過 50 萬發的話，就會在「CUSTOMIZE」中追加「SECRET CHARACTER」這個新項目。將這個項目打開的話，『槍神』製作人・內藤泰弘氏所化身成的"內藤天使"就會出現在以下這些地方。出現場所一共有 50 個，在那個場所射擊 10 發子彈的話，內藤天使就會出現。雖然出現不久之後就會消失，但是出現時 BEATCOUNT 會被加 100，所以只要仔細觀察 BEATCOUNT，就會很容易掌握內藤天使出現時機。





這就是傳說中的內藤天使啊！在出現的那一瞬間，替充斥著緊迫感的戰場帶來了幾絲輕鬆的感覺。

內藤天使出現的順序



←首先，要先找出內藤天使所躲藏的場所。



←確實瞄準鎖定之後，馬上發射子彈。



←出現一次之後，第二次就會不在相同的場所出現了。

全部 50 個出現的地點



TUTORIAL

開始之後的小屋右側有 2 個鐵桶。而天使就在鐵桶後面的牆壁。

來到狹窄通道之後，右側牆壁有堆積著木箱。天使在木箱後面的牆壁。

這裡是大型墓地並列的區域。天使就在左列正中央大墳墓的後面。

正面右側的柵欄中有一段坡道的區域。

STAGE 1

大鐵門的旁邊有台自動販賣機。對著自動販賣機後的牆壁射擊。

從停車場算來第一個房間的右邊出去之後，崩塌通道的右邊的門。



要通過洞穴之前，房間窗戶右邊的沙發後面的牆壁。

休息室中央吧台的裡面。行進方向側的牆壁。

通道上最左列的黃金中古世紀士兵像。射擊士兵像後面的牆壁。

飯店負責人所在的甜蜜房間入口處的門。射擊門的內側。

瓦楞紙箱所在的房間。射擊房間右邊的瓦楞紙箱後面的牆壁。

STAGE 2

從超市總經理的房間的入口處看出來，右邊裡面的鐵門。



從右手邊爬到貨櫃上，天使就在最裡面的貨櫃裡。

進入入口之後，從右側的樓梯上去，射擊前方的門。

頭目方向的傳送帶下方位置牆壁的中央。

第 2 個槽的房間裡有個 U 字並列的右側槽的後面牆壁。

進入賭場經理的房間，正對面的玻璃窗的中央。

STAGE 3

入口處算來第 3 個樓梯的附近，3 個木箱後面的牆壁。



出口附近有許多扇門的樓層，通道盡頭的牆壁。

從屋頂開始地點右後方的坑洞能看到的旁邊的大樓的牆壁。

九港城砦最下層的開始地點，左邊的鐵柵欄。

這裡是左邊有卡車的通道。裡面鐵塔後方的大樓的牆壁。

從開始地點右邊窗戶可以看到的電腦後面的牆壁。

STAGE 4

從途中撞進房間的裝甲車左邊的牆壁。

展示通道第 2 個房間入左側的消防栓上面的牆壁。

展示室中，第 1 台機動戰車所進來的門的正中央。

玄關大廳 2 樓右側牆壁，在畫後方的牆壁。

STAGE 5

在圖書室中有個會議報告用的投影螢幕。

教會中左側中央彩色玻璃後方的牆壁。



舞蹈室入口附近左側花瓶櫃子後方的牆壁。

醫院的最裡面的手術室的左後方轉角附近的櫃子的後方牆壁。

在四隅有個損壞的密封艙當中，入口左側的物品當中。

上昇的電梯附近放置著貨櫃，貨櫃圍牆附近的牆壁。

STAGE 6

從面對入口正面的牆壁數來，左邊第 3 個壞掉機械的後方牆壁。

從城門入口可以看到右手邊的鐵柵欄，天使就在鐵柵欄右邊的牆壁。

STAGE 7

大廳左邊角落鐵桶後方的牆壁。

中庭出口的附近。桌子和機材旁邊通信機後面的牆壁。

士兵登場的 4 個地下壕溝的蓋子的裡側。左手前方。

開始不久之後，會看到有個「3」的標誌，而天使就在標誌後方的圍牆。

STAGE 8

從開始地點看出去，左邊鐵塔的左側面的圍牆。



最初目標進入的戰車的後上方。站在和入口相反的位置就可以擊中。

玩家進入倉庫 2 時，入口的那一扇門。

這裡是第 2 個房間的兵員室。進入之後，右側的爬梯。

翼上的開始地點左側的活塞式發動機的蓋子。

沒有水的游泳池的內部，正面右邊數來第 2 個水管。

STAGE 9

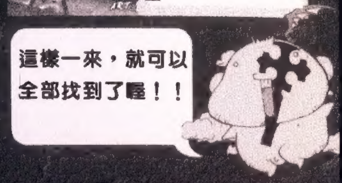
研究所入口最後的區域。進入之後，門的正中央。

將第 2 個水晶破壞之後，才可以打開的門。一定要在破壞之前擊中。

工廠舊蹟的下段樓層。在頂樓區域左後方角落的牆壁附近。

星之船的建造工廠，入口側的牆壁。左方坑洞的裡面。

種子密封艙右列下段。在前方第 5 個密封艙的後面牆壁。



中日文譯名對照

日文	中文
NINJAソード	忍者劍士
死神ビヨンド・ザ・グレイヴ	死神　畢昂德・古雷夫
淺葱マリア	淺葱瑪莉亞
傭兵隊長ゼル	傭兵隊長傑爾
戀の稻妻ロック	愛之閃電搖滾
アフロ・斬	阿富羅・斬
アル。ペッティーナ	亞爾・貝提娜
ウォン	翁
オーグマン	生化人
オーグマン。ボムズ	炸彈生化人
オーグマンSP・マシンガン	機槍生化人SP
カウンターソード	反擊劍士
ガトリング・ギガンテック	重機槍・基剛迪克
ガリーノ	加利諾
ガンブレード	槍劍
キル	殺害數
キング	國王
クィーン像	皇后像
グィーダ	古達
グレイヴ	古雷夫
ロケットビリー。レッドキャデラック	火箭比利・雷德凱迪拉克
ケルベロス	地獄守門犬
コルシオネ	科希奧尼
コルシオネ・ファミリー	科希奧尼家族
ゴルド	哥爾特
ゴルドー	哥爾多
シュリー・ウォーケン	雪莉・渥根
シード	SEED
ショット攻擊	射擊攻擊
ショットコンボ	射擊連段
シールド計量表	防禦值計量表
ジェットパック・オーグマン	噴射背包生化人
スパイク	火花
センターヘッド	龐克頭
ソード・アーミー	劍士兵
デモリッション・ショット	毀滅射擊
ドン・コルシオ	唐・科希奧尼
ナイト	騎士
ナイト像	騎士像
ネクロライズ	尼克羅萊茲
ハリー。マクトゥエル	哈利・馬克圖耶爾
バースト	爆裂
バーストショット	爆裂射擊
バズソー。重擊	鋸片・重擊
バズソー。ギガンテック	鋸片・基剛迪克
バラッドバード・リー	帕蘭得巴特・李
ビッグダディ	大紳士
ビッグ・マシンガン・アーミー	巨型機槍士兵
ビッグランチャー・黑岩	巨砲・黑岩
ビートカウト	命中連段數
ビヨンド・ザ・グレイヴ	畢昂德・古雷夫
ビリー	比利
ファンゴラム	愛好者專欄
ブランドン。ヒート	普萊頓・彼得
ブルドーザー	怪手
ベア・ウォーケン	貝亞・渥根
ベッティーオ・オーグマン	貝提歐・奧克曼
マシンガン	機槍
マシンガン・アーミー	機槍士兵
マスターソード。アーミー	劍聖士兵
マンターランチャー・オーグマンSP	巨型火箭炮生化人SP
ミカ	美佳
ミサイルタッグ・オーグマン	飛彈生化人
ミレニオン	米雷尼奧
ラッシュ	連續技
ランチャー。アーミー	火箭炮士兵
ランチャー。マフィア	火箭炮流氓
ロケット弾	火箭炮
ロックオンショット	鎖定射擊

超級金手指密碼(日版)

●必須碼
EC8782E0 142ED924

●除錯模式（★1）
0CBDE9E6 1456B20B
1CD54AF4 1456E7AF

●控制敵人動作（★2）
・L1＋R1＝敵停止
・L1＋L2＝通常動作
0CBDE9E6 1456B40C
4CD54CCA 1456E7A6
0CBDE9E6 1456AD0C
4CD54CCA 1456E7A5

●生命不滅
1C829FC4 0456E745

●無敵（沒有命中判定）
1C82A0FC 289467A0
1C82E314 0456E79D

●跳彈模式（★3）
1C82CCD8 CA084F93

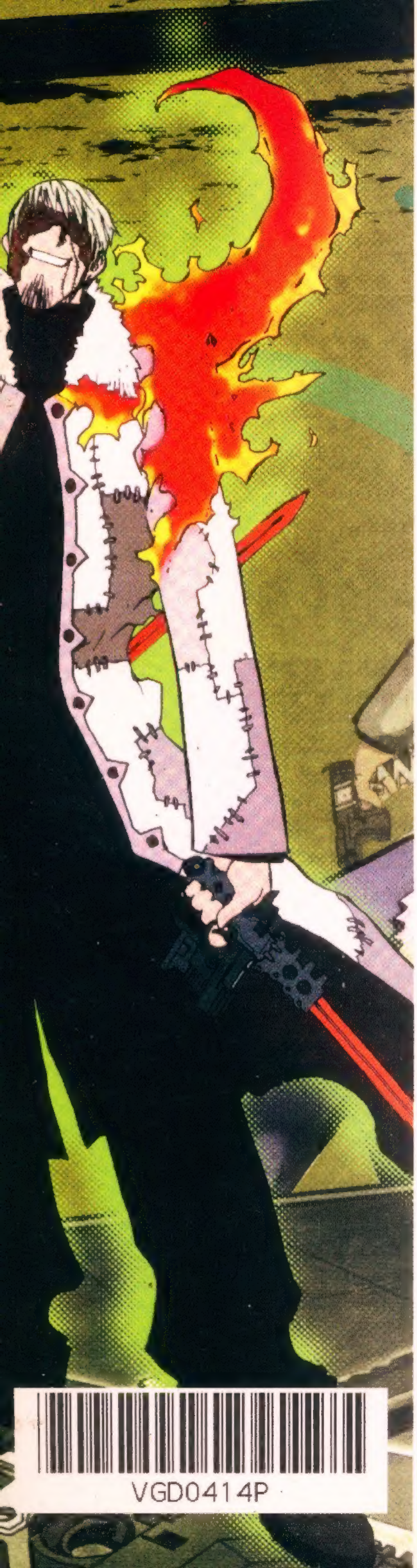
●DEMOLITION SHOT COUNTER 最大維持
4CAE8746 1456E7A1

●DEMOLITION SHOT GAUGE 增加時變 MAX
1C813CA4 2854E89D

●DEMOLITION SHOT 全開（★4）
1CB62718 2855E7A6
1CB6271C B495E7E1

●CUSTOMIZE & EXTRA 全開（★5）
4CBDE48A 1456E4A8
1CBDE490 1355E6A6
1CBDE494 1355E6A6
1CBDE498 1355E6A6
3CBDE49C 1456E7A6

★1 在標題畫面當中按SELECT+R2鈕的話就會出現除錯選單。從選單中選擇「TITLE」的話就可以恢復成通常的動作（不過有時會有例外）。
★2 此操作在遊戲中隨時有效。
★3 將敵人的槍枝攻擊全部彈開。（畫面的特效等的會變得很激烈的關係，在使用時請特別注意）
★4 在OPTIONS參照角色資料時有效。
★5 密碼有效中時沒有辦法進行CUSTOMIZE項目的ON/OFF的切替的關係，先記錄之後再將密碼關閉後重新啓動。



▲全關卡地圖
▲超詳盡攻略重點
▲BOSS攻略技巧
▲攻略流程表
▲操作系統解說
▲完整敵人資料
▲隱藏要素完全大公開
▲CUSTOMIZE隱藏選項出現條件
▲EXTRA隱藏選項出現條件
▲隱藏角色出現條件
▲內藤天使全部50個出現地點大公開

超級金手指密碼(日版)

- ●必須碼
- ●除錯模式
- ●控制敵人動作
- ●生命不減
- ●無敵
- ●跳彈模式
- ●DEMOLITION SHOT COUNTER最大維持
- ●DEMOLITION SHOT GAUGE增加時變MAX
- ●DEMOLITION SHOT全開
- ●CUSTOMIZE&EXTRA全開

槍神 O.D.

GUNGRAVE O.D.

建議售價：180元

VGD0414P

P2主機對應

槍神O.D.

完全攻略本

GAMEDEEP